

09/2001 DM 9,99
öS 80,- sfr 9,90 lfr 225,- bfr 225,- hfl 12,60
dkr 40,- Lit 12.000 DR 1.600 Pta 950,- B 50714
Getestet: Mech Commander 2 • Arcanum • u. v. m.
Lust auf Computerspiele
PC ACTION
2 CD-ROMs
Exklusiv-Demos: DIE VÖLKER 2
und THRONE OF DARKNESS
BALLERN, BIS DER SCHMERZ KOMMT
Max Payne
Megatest der brillanten Shooter-Oper. PLUS: Riesen-Doppelposter + alle Cheats im Heft!
PREMIERE: ERSTE INFOS UND BILDER
Hitman 2
Ein Scharfschütze im Visier: Umstrittenes 3D-Action-Spiel erhält einen Nachfolger
60 GENIALE SPIELE-KNALLER AUF CD-ROM
Zocker-Sommer
Spitzentechnik, super Spielspaß: Die kostenlosen Perlen der Hobbyprogrammierer
MAX PAYNE
EVERYTHING RIPPED APART IN A NEW YORK MINUTE...
DAS WILL JEDER!
Riesen-DIN-A1-Poster mit zwei Payne-Motiven
7 Spiele-Demos, 4 Videos und über 800 MB Tools, Patches, Treiber, Add-ons:
2 Exklusiv-Demos:
Die Völker 2
& Throne of Darkness
Außerdem: Project Eden, Serious Sam (v.3), The Corporate Machine, Star Miner, Worms World Party
4 Spiele-Videos:
Max Payne, Etherlords, Alien vs. Predator 2 u. v. m.
350 MB kostenlose Spielerforum-Software mit:
• Zwei geniale Half-Life-Mods: „The Opera" und „Global Warfare"
• Unreal-Tournament: 1on1-Map-Pack
• Operation Flashpoint & Serious Sam: Die besten neuen Missionen und Maps
9/2001 700 MB
Win98-CD-MENÜ
Throne of Darkness
Spieleguru Warren Spector lüftet das Geheimnis um...
DEUS EX 2
& DARK PROJECT 3
Spieletipps: Diablo 2 Add-on • Legends of Might & Magic • I-War 2 • u. v. m.
09
4 395002 709997

SOFTWARE TYCOON

DER SPIELEMANAGER

SOMMER 2001
im Handel erhältlich

www.software-tycoon.com

Ein Traum wird wahr...

Wir schreiben das Jahr 1980: Kleine Hersteller von Computer-Spielen schießen wie Pilze aus dem Boden - der neue Markt eröffnet Kreativ-Köpfen ungeahnte Möglichkeiten.
Auch Sie wagen den riskanten Schritt in diese unbekannte Branche und gründen Ihre eigene Spielefirma. Alles liegt allein in Ihrer Hand: angefangen beim Entwurf eines viel versprechenden Konzepts für das perfekte Spiel bis hin zur Produktion, dem Verkauf und dem Marketing. Stellen Sie die richtigen Mitarbeiter ein und schaffen Sie es, sich auf der ganzen Welt zu etablieren? Sind Sie in der Lage, die neu aufkommenden Technologien zu nutzen und den wachsenden Anforderungen des Marktes gerecht zu werden? Software Tycoon ist die ideale Simulation für alle Spielebegeisterten, die davon träumen, ihr Hobby zum Beruf zu machen. Durch vielfältige Interaktionsmöglichkeiten, verschiedene vorgegebene Szenarien, immer neuen Herausforderungen und einem deftigen Schuss Satire auf die Software-Branche ist Software Tycoon genau das Spiel, auf das alle Zocker schon immer gewartet haben!
Doch Vorsicht: Ihre Gegner sind gerissen und scheuen auch nicht vor fiesen Sabotageaktionen zurück, um Ihnen mit allen Mitteln Steine - oder besser Viren! - in den Weg zu legen...



Wichtige Features:

- @ Einfacher Spieleinstieg.
- @ Zwei gerissene Computergegner.
- @ Satirische Simulation des Softwarebusiness.
- @ Interaktion mit eigenständig lebenden Charakteren.
- @ Verschiedene Missionen oder Tutorial.
- @ Adventureähnliche Inventarbedienung.
- @ Horizontal scrollende Locations in detaillierter Hi-Res-Optik.
- @ Aufstellung von Arbeitsplänen.
- @ Fiese Sabotageaktion.
- @ Abwechslung durch Interaktion.
- @ Verschiedene Gebäude wie Softwareshop, Spielhölle, etc.
- @ Einfache Entwicklung eigener Spielkonzepte.
- @ Stereo Sound Effekte, Sprachausgabe und Soundtrack.









Keine Lust mehr auf miese Spiele? Dann machen Sie es doch einfach besser!



VIEL ZU HEISS

Wenn die Sonne das Hirn versengt, drehen PC-Action-Redakteure noch schlimmer durch, als sie es ohnehin bei jeder Heft-Produktion tun. Wir sind gar nicht mal sicher, ob Sie das ganze Ausmaß wirklich wissen wollen.

Müller: Sauerteig! Antreten im Chef-Büro! Sie wurden schon wieder gesehen. So geht's nicht weiter. Sie stehen in der Öffentlichkeit und haben eine Vorbildfunktion für die Jugend da draußen ...

Sauerteig: Ich bin unschuldig! Ich muss einen Doppelgänger haben! Es war eine Fata Morgana. Ich ...

Fränkel: ... Unfug! Dauernd krieg ich Mails von Lesern, die Sie mal wieder in irgendwelchen Nürnberger oder Göttinger Lokalen entdeckt haben, wo Sie mit einer Caipirinha und drei Mädels im Arm auf der Bar stehen, „Hoch auf dem gelben Wagen" grölend.

Sauerteig: Pah, Sie sind ja bloß neidisch, weil Sie immer nur Liebesbriefe von Männern kriegen, Fränkel.

Geltenpoth: Ja, ja. Sauerteig ist einfach zu heiß für diese Welt ... *prust*

Bunke: Ich als Frau kann das wohl besser beurteilen, ob er heiß ist. Nun, seit ich mit Sauerteig im Büro sitze, schwitze ich, obwohl ich keine Unterwäsche trage ... aber das liegt nur am Sommer, hä hä.

Sauerteig: Pfff, mit Redakteusen, die im Büro über eine Kiste stolpern und versuchen, à la Max Payne zu landen, dann aber beim Aufschlagen einen Sack Kartoffeln simulieren, brauche ich doch gar nicht zu diskutieren, har har.

Bezold (streicht sich durchs rote Haar): Na ja, wer's nötig hat, sich ein pinkfarbenes Hemdchen zu kaufen, um Frauen wild zu machen ...

Sauerteig: So ein Designer-Teil von Armani können Sie sich ja gar nicht leisten, Sie Quoten-Feuermelder.

Hesse: Nun, scheiße aussehen tut's trotzdem ...

Sauerteig (lacht abfällig): Ach? Der 2,02-Meter-Wischmopp-Hippie da kann sprechen? Wissen Sie was, Kollegen? Nennen Sie mich einfach „Die Klinge". Weil ich so scharf bin ...

Sechs Redakteure stürzen sich mit irrem Blick auf Sauerteig und überwältigen ihn, um den heißen Playboy mit Gießkannen abzukühlen. Ob es geholfen hat, können nur Sie uns sagen: Sachdienliche Hinweise auf weitere Party-Entgleisungen bitte an leserbriefe@pcaction.de.



Die Redaktion

Christian Müller, 34
Actionspiele, Simulationen
... möchte sich beim ganzen PCA-Team für die vielen, tollen und superlustigen Blahblah Blubb ... ACH SCHMARRN! IHR WERDET MIR ALLE SEHR, SEHR FEHLEN!!! *sniff*

Harald Fränkel, 31
Actionspiele, Sportspiele
... hat ein Buch geschrieben, weil ihm wegen des Sommerlochs so fürchterlich langweilig war.

Alexander Geltenpoth, 28
Strategie, Rollenspiele
... zieht es ins Gebirge, um noch höhere Gipfel zu erstürmen. Bei der Hitzewelle sollte man meinen, dass dieses Jahr die Schneestürme da oben ausbleiben.

Joachim Hesse, 27
Action, Rennspiele und Adventures
... erklärt Alex für verrückt, weil er im Kofferraum seines Wagen ständig einen Pendelgrill spazieren fährt, und gönnt sich selbst bei Redaktionstemperaturen oberhalb der 60 °C etwas Abstinenz vom geliebten *Half-Life: Deathmatch Classic*.

Tanja Bunke, 24
Actionspiele, Strategie und Simulationen
... empfindet die Hitzewelle als reine Tortur und freut sich deshalb auf den geplanten Erholungsurlaub mit ihren Eltern und Katzen.

Christian Sauerteig, 21
WiSims, Renn- und Sportspiele
... entschuldigt sich für die Ibiza-Fehlinformation der vergangenen Ausgabe und brutzelt gerade mit einem kühlen Cocktail bei 50 °C in der ägyptischen Wüste vor sich hin.

Benjamin Bezold, 22
Online-Spiele und Simulationen
... wälzt haufenweise Reiseprospekte für den bevorstehenden Urlaub in südlichen Gefilden und deckt sich schon mal tonnenweise mit Sonnencreme ein.

Foto: Dirk Kartscher

Seite 36

Deus Ex 2 & Dark Project 3

Endlich: Spiele-Guru Warren Spector bricht sein Schweigen und enthüllt die neuesten ION-Storm-Projekte.

Seite 30



Zocker-Sommer

Spitzentechnik, super Spielspaß: Die kostenlosen Spiele-Perlen der Hobbyprogrammierer.

Seite 44

Hitman 2

Scharfschützengewehr im Handgepäck: Das umstrittene dänische 3D-Actionspiel erhält einen Nachfolger.

Rubriken

Aktuelles

Blickpunkt



ab Seite 141 **SPIELETIPPS zum Herausnehmen**

ALLE MAX-PAYNE-CHEATS

Diablo 2 Add-on, Max Payne, I-War 2, u. v. m.

Vorschau

Tests

Spielerforum

Spieletipps

Hardware

GeForce-Tuning ab Seite 146

Schärfer, kühler, schneller: So machen Sie Ihre GeForce-Karte zu einem echten Grafik-Kraftwerk.

Heft-CDs

PC-Action-CDs

RIESEN-SPIELEPACKUNG: 7 Demos, 4 Videofilme, 60 Minispiele, 800 MB Tools, Patches und Add-ons. Demos: **Die Völker 2 (exklusiv), Throne of Darkness (exklusiv),** Project Eden, Serious Sam v.3, The Corporate Machine, Star Miner, Worms World Party



DIESEN MONAT AUF CD-ROM



In *Project Eden* kontrollieren Sie eine vierköpfige Spezialeinheit, deren Mitglieder jeweils besondere Fähigkeiten besitzen. Ihr Auftrag lautet, eine mysteriöse Mordserie in den Slums der Metropole Eden aufzuklären. Dabei stoßen Sie auf jede Menge Furcht erregende Mutanten, die in den Elendsvierteln ihr Unwesen treiben. *Project Eden* wird übrigens vom selben Team entwickelt wie einst *Tomb Raider*.

Genre:	Action-Adventure
Voraussetzung:	P 300, 64 MB
HD-Speicher:	35 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	September
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.eidos.de

Serious Sam



Serious Sam ist ein Ego-Shooter der alten Schule. Das schnelle Action-Spektakel verzichtet auf komplexe Rätsel und konzentriert sich stattdessen auf bleihaltige Feuergefechte im Sekundentakt. In unserer Demo erkunden Sie einige riesige Einzelspielerareale oder treten im LAN oder Internet gegen menschliche Mitstreiter an. Wie üblich kann die Steuerung im Optionsmenü frei konfiguriert werden.

Genre:	Ego-Shooter
Voraussetzung:	PII 300, 64 MB
HD-Speicher:	130
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.take2.de
Publisher:	-

Worms World Party



Wie alle *Worms*-Episoden ist auch *Worms World Party* genial. Besonders der Mehrspielermodus dieses einzigartigen Partyspiels überzeugt auf Anhieb. Die Vollversion kommt mit einem Level-Editor, 20 neuen Trainingslevels, 40 Einzelspielermissionen, einem elektronischen *Worms*-Lexikon namens „Wormopaedia“ und neuen Waffen. Überzeugen Sie sich anhand unserer Demo-Version.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 100, 32 MB
HD-Speicher:	48 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.team17.com
Publisher:	www.vid.de

The Corporate Machine



Haben Sie das Zeug zum Wirtschaftskapitän? Mit *The Corporate Machine* können Sie es herausfinden. Sie übernehmen die Leitung eines aufstrebenden Computerherstellers und müssen innerhalb von fünf Jahren den Markt beherrschen. Durch Forschung und Entwicklung passen Sie Ihr Produkt den Bedürfnissen der Käufer an und verdrängen so die lästige Konkurrenz.

Genre:	WiSim
Voraussetzung:	P 133, 16 MB
HD-Speicher:	25
Grafik:	DirectDraw
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.take2games.com
Publisher:	-

Asteroid Star Miner



In diesem 2D-Arcade-Spiel suchen Sie ein Asteroidenfeld nach Rohstoffen ab, sammeln diese ein und verkaufen sie auf dem nächsten Planeten. Klingt simpel, doch gegnerische Schiffe versuchen Sie laufend abzuschießen. Um *Asteroid Star Miner* starten zu können, müssen Sie die Datei „ast_miner2.exe" direkt aus dem Spielverzeichnis aufrufen, da es sonst zu einer Fehlermeldung kommt.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 166, 16 MB
HD-Speicher:	5 MB
Grafik:	Direct Draw
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.positech.co.uk

VIDEOS

AKTUELLES



Etherlords

Werfen Sie mit uns einen ersten Blick auf das rundenbasierte Rollenspiel der *Evil Islands*-Macher.



Alien vs. Predator 2

Super-Optik: Beim zweiten Teil des Shooters sollen nicht nur Fans der beiden Schocker-Filme auf ihre Kosten kommen, sondern auch Grafik-Liebhaber.

ANGESPIELT



Mech Commander 2

Die Roboter-Kolosse sind zurück: Begleiten Sie uns bei einigen heißen Gefechten ins Battletech-Universum des erstklassigen Echtzeitstrategiespiels.



Max Payne

Der Action-Kracher des Jahres ist da! Wir stürzten uns in die Großstadtschluchten und zeigen Ihnen die besten Szenen des ausgezeichneten Shooters.



Unsere spielbare Demo-Version zum Action-Rollenspiel *Throne of Darkness* aus dem Hause Sierra verschlägt Sie nach Japan in die Zeit des Feudalismus. In bester *Diablo*-Manier prügeln Sie sich als Samurai mit Bogenschützen, Schwertkämpfern und anderen Gestalten der japanischen Mythologie und lösen dabei zahlreiche Quests. Mehr zu *Throne of Darkness* erfahren Sie in unserer Vorschau.

Genre:	Rollenspiel
Voraussetzung:	P 266, 32 MB
HD-Speicher:	138 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	September
Weblinks:	
Spiel:	www.sierra-throne-of-darkness.de
Publisher:	www.sierra.de



Kennen Sie die knuffigen Pimmons? Nein? Dann sollten Sie unbedingt einen Blick auf unsere exklusive Demo-Version zum Aufbaustrategiespiel werfen. *Die Völker 2* besticht in erster Linie durch die überaus schicke Optik. Lediglich das Missionsdesign lässt zu wünschen übrig.

Genre:	Aubaustrategie
Voraussetzung:	P 350, 64 MB
HD-Speicher:	100 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.dievoelker.com
Publisher:	www.infogrames.de

Hardware-Treiber und Patches

Hardware-Treiber

Artifact Tester 4
Asus V82x V7x V6x V38x V34x Win9x 12.60 final
Ati Tweaker 1.2
Cacheman 4.1
Detonator Coolbits
DFÜ-Speed
DirectX 8.0a Win9X
ELSA Riva TNT – GeForce3 Win9x, WinMe 12.40
GeForce Tweak Utility 3.032
GetRigt German
Hercules Nvidia-Grafikkarten Win9x, Me 12.40
Kyro I, II Referenztreiber Win9x, Me 1.07.0111
Logitech WingMan Software 4
Nvidia 3D-Brillen-Treiber 12.40 Win9x
Nvidia Detonator 12.10 Win9x (GeForce only)
Nvidia Detonator 12.41 Win9x, Me offiziell (Installer)
Nvidia Detonator 12.41 Win9x, Me offiziell (Zip)
NVmax 2.0 Build 2.094 (Final)
PowerArchiver 6.0 (d)
PowerStrip 3 (build 149)
Riva Tuner 2.0 RC 4.1
TV-Tool 5.01
Win98se-PPPoE-Patch

Patches

Age of Empires 2 – The Conquerors v1.0b (e)
Anstoss Action v1.12 ohne Anstoss 3 (d)
Black & White v1.100 (d)
Cossacks – European Wars CD-ROM Patch v3.03 (d)
Der Clou!2 Service Pack 2
Der Clou!2 Service Pack 3
Deus Ex 1.112fm Mehrspielerpatch (d)
Diablo 2 – Lord of Destruction v1.08 (e)
Die Völker 2 v1.01 (d)
Gangsters 2 – Vendetta v1.05 (d)
Gangsters Windows 2000 fix (d)
Gilbert Goodmate Demo-Bugfix
Independence War 2 – Edge of Chaos Patch #1 (d)
Max Payne v1.01 (e)
Pearl Harbor v07.07 (d)
Planer 2 v1.48 (d)
Serious Sam The First Encounter v1.02 (d)
Siege of Avalon Update #1 (d)
Sudden Strike Forever CD-ROM Erkennung (d)
Tropico v1.03 (d)
Z – Steel Soldiers v1.30 (d)

HIGHLIGHTS AUS DEN SPIELERFOREN

SPIELERFORUM

Actionspiele
OPF-Mission-Pack, OPF-Speichertool, OPF, WinAmp-Skins, OPF-Desktop-Hintergründe, Demo: Serious Sam v.3, Serious-Sam-Map-Pack, Seriously Warped 2.0-Mod

Age of Empires 2
Die-Eroberer-Patch 1.0B

Black & White
B&W-Patch V1.10, B&W-Musik-Zusatz, Outtakes, Sprechende Dorfbewohner, Drei neue Karten, Farbige Blitze

Die Siedler 4
Drei hochauflösende Siedler-4-Bildschirmhintergründe

E-Sport
Fünf hochkarätige Counter-Strike-Demos, Drei UT-1on1-Demos, UT-TDM-Demo

Half-Life – Counter-Strike
Global Warfare, The Opera, Half-Life-Patch 1.1.0.7., Binding-Tool: Easy Binds

Need for Speed
Jaguar XK 180, Porsche 944, Porsche Gemballa Roadster Biturbo, Mercedes-Benz C111, Mercedes SLR, VW Dolphin (alle NfS 4)

Unreal Tournament
Map: DM-Baal, DM-1on1-Pack (sieben Maps), Rocket-Arena-Map: RA-1337ness, Dominator, Specfix 1.0

Spielerforum Half-Life: The Opera



Der brandneue Mod The Opera verknüpft Spielelemente des Arcade-Prügel-Klassikers *Streetfighter* mit denen aus modernen Ego-Shootern. In der *Half-Life*-Szene sorgte das Spiel bereits für wahre Begeisterungsstürme. Zahlreiche Spiele-Server stehen Ihnen jetzt im Internet zu Verfügung und die nächste LAN-Party mit Ihren Freunden sollte gerettet sein ...

Spielerforum Need for Speed: Porsche Gemballa Roadster Biturbo



NfS-Spieler aufgepasst! Erneut ist es uns gelungen, echte Raritäten auf unserer Cover-CD anzubieten. Highlight der aktuellen Ausgabe ist der Porsche Gemballa Roadster Biturbo von Felix Kühns. Die sportive Edel-Karosse lässt keine Wünsche offen und ist eine perfekte Ergänzung für die AA-Klasse Ihrer *NfS 4*-Autos.

Spielerforum Unreal Tournament: DM-1on1-Pack (sieben Maps)



1on1-Maps erfreuen sich seit jeher großer Beliebtheit, vor allem für das kleine Spielchen zwischendurch sind sie ideal. Jetzt haben sich die Map-Spezialisten DavidM, Dr. Pest, Ictus, Mame, Strogg und Tonnberry zusammengetan, um ein erstklassiges 1on1-Map-Pack zu kreieren. Das Ergebnis: sieben herausragende Maps, die Sie auf unserer CD finden.

tOL3R@nZ rOOlz

[AA]Damjano
Jörg Drescher, 18 Jahre

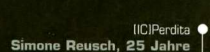
Clan: Adleraugen
www.adleraugen.de.tt
Spielt Age of Empires/Kings, Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.
Größter Erfolg: 2. Platz AOE-Masters.

Statement:
„Ich finde diese Aktion der PC Action super. Wenn jeder Teil unserer Gesellschaft seinen Beitrag leistet, wird es gelingen, Rechtsradikalismus einzudämmen. Und wir Gamer sollten das unterstützen."

mTw.pca|Zulu
René Korte, 27 Jahre

Clan: Mortal Teamwork|PC Action
www.mymtw.de
Spielt Q2, Q3, Everquest.
Ist seit 3 Jahren Online-Spieler.
Größte Erfolge: Zweimaliger DECL-Gewinner, Clanbase-Finale, OGL-Finale.

Statement:
„Ich spiele online, weil ich Freunde treffen möchte – Nationalitäten spielen dabei keine Rolle."







[IC]Perdita
Simone Reusch, 25 Jahre

Clan: Insanity Circles
www.ic-clan.de
Spielt Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spielerin.
Größter Erfolg: ESPL Premier League.

Statement:
„Ich spiele online weil man dort neue Leute kennenlernt. Dass diese oft aus anderen Ländern kommen, macht das Spiel sowie den Chat nur interessanter und man lernt andere Kulturen und Mentalitäten kennen."

[pG]Rocky
Marcus Amend, 17 Jahre

Clan: Pro-Gaming
www.pro-gaming.de
Spielt FIFA 2001, Counter-Strike.
Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.
Größte Erfolge: 1. Platz Gonzoliga Battle 2001, Qualifikation zu den World Cyber Games.

Statement:
„Ich unterstütze die Kampagne Gamer gegen Rechts, weil ich denke, dass auch oder gerade im Bereich der PC-Spiele etwas gegen Rechtsradikalismus getan werden muss."

[pG]Korn
Dominik Kofert, 20 Jahre

Clan: Pro-Gaming
www.pro-gaming.de
Spielt Starcraft/Broodwar.
Ist seit 2,5 Jahren Online-Spieler.
Größter Erfolg: Achtelfinale der World Cyber Games.

Statement:
„Beim Online-Gaming spielt es für mich überhaupt keine Rolle, wo jemand herkommt, welche Religion er hat oder wie er aussieht."

GAMER GEGEN RECHTS

Eine Initiative von:



„E-Sport ist eine echte Jugendbewegung. Jeden Tag messen sich hunderttausende Electronic Gamer auf der ganzen Welt in Strategie-, Sport- oder 3D-Action-Spielen.

E-Sport ist multikulturell. Durch das Internet und internationale Wettbewerbe kennt die Gamer-Gemeinschaft keine Grenzen.

E-Sport ist tolerant. Denn nirgendwo spielen Herkunft und Hautfarbe eine untergeordnetere Rolle als beim Zocken.

Aus diesen Gründen rufen wir alle Fans von Computer- und Videospielen dazu auf, gegen idiotische Ausländerfeindlichkeit, Gewaltverherrlichung und rechte Ideologien ein Zeichen zu setzen. Denn derartige Auswüchse haben mit den Prinzipien der Electronic-Gamer-Community rein gar nichts zu tun.

Darum, Gamer dieser Welt, vereinigt euch. Bekennt euch gegen Rechts und tragt euch ein unter:

www.gamer-gegen-rechts.de"

Jedi Outcast

Action Schöner schnetzeln mit dem Lichtschwert

Mit Laser-Armbrust (rechts) und Lichtschwert geht es den Bösewichten bei Jedi Outcast an den Kragen.

Zu *Jedi Knight 2* – auch *Star Wars: Jedi Outcast* genannt – gibt es neue Shots, die vor allem Lichtschwertduelle zeigen. Als Kyle Katarn bekämpfen Sie unter anderem in der Stadt über den Wolken, auf dem Schmuggler-Mond Nar Shadaa und in der Jedi-Akademie auf Yavin 4 die dunkle Seite der Macht. Dabei nutzt der Held unter anderem Pistole, Gewehr, Laser-Armbrust, Thermal-Detonatoren, Lichtschwert und natürlich die obligatorischen Superkräfte. Erscheinen soll der Titel im 1. Quartal 2002.

Info: www.lucasarts.com

Außerdem

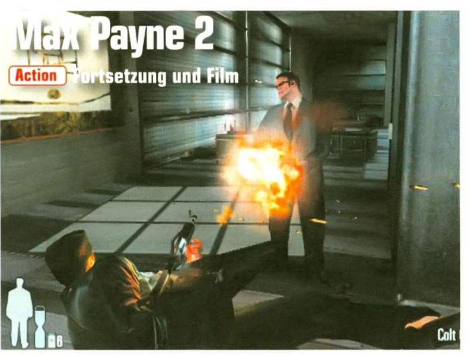
// Für **Unreal Warfare** (also *Unreal 2*) gibt es erstmals einen offiziellen Erscheinungstermin. Laut Vertriebsfirma Infogrames ist geplant, dass der Fantasy-Ego-Shooter im **März nächsten Jahres** im Softwareladen Ihres Vertrauens bereitsteht. Entwickelt wird der Nachfolger des beliebten Action-Titels von der Firma Legend Entertainment. //

Max Payne 2

Action Fortsetzung und Film

Remedy Entertainment hat bestätigt, einen Nachfolger zu *Max Payne* (Test auf Seite 74) machen zu wollen, und im Handbuch des eben erschienenen ersten Teils ist zudem die Rede von einem Film. Unterdessen blüht die Mod-Szene: Unter www.mpzone.de fanden sich bereits bei Redaktionsschluss mehrere von Fans erstellte Kurz-Abenteuer. Die Seite www.maxpaynecenter.com bietet unter anderem die Möglichkeit, den Titel zum Ego-Shooter umzuwandeln.

Info: www.maxpayne.com



Killer-Mäxchen darf auch in einem zweiten Teil durch die Gegend hechten – und angeblich in einem Kinofilm.

Quake 4

Ego-Shooter Raven greift zu

Bislang noch nicht offiziell bestätigten Informationen zufolge entwickelt die Softwareschmiede Raven Software (*Star Trek: Elite Force*) den Ego-Shooter *Quake 4*. Branchenkenner gehen davon aus, dass id Software und Programmierer-Genie John Carmack den Titel nach außen gegeben haben, um sich ganz auf *Doom 3* konzentrieren zu können.

Info: www.ravensoft.com

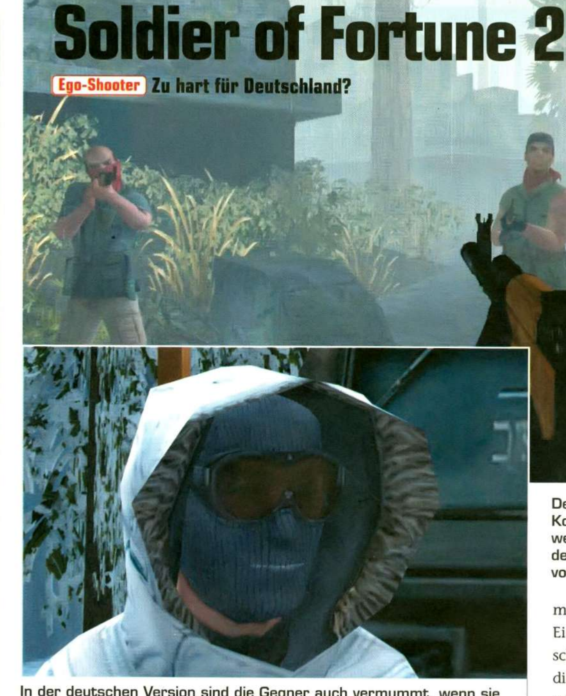
Ich mein' ja nur

Bitte nicht lesen!
Wenn Sie sich nicht ärgern wollen, lesen Sie jetzt besser nicht weiter. Denn dieser Text dient einzig dazu, Sie neidisch zu machen. Weil unser Verlag Ende August von Nürnberg ins nahe gelegene Fürth umzieht, mussten neulich hunderte von Spielen und auch Hardware bei einer spontanen Ausmistaktion verschenkt werden. Und Sie haben es verpasst! Blöd, oder? Stattdessen fanden lustige interne Basare statt: Unsere PC- und Videospielredaktionen bauten Tische mit vielerlei feinen Waren auf, von denen sich Mitarbeiter und eine extra eingeladene Pfadfindergruppe (zwecks gutem Zweck) bedienen konnten. Sie hätten miterleben müssen, was hier los war! Völkerwanderungen! Streit! Mord! Totschlag! Die Reste wurden übrigens weggeschmissen. Wie herzlos. Schade, dass Sie nicht da waren.

Harald Fränkel

Soldier of Fortune 2

Ego-Shooter **Zu hart für Deutschland?**



Der Urlaub im Dschungel Kolumbiens wird ein Reinfall, wenn plötzlich drei Schergen des örtlichen Drogenbosses vor einem stehen.

In der deutschen Version sind die Gegner auch vermummt, wenn sie nicht in Winterszenarien wie auf diesem Bild herumturnen.

Es gibt neue Screenshots zu *Soldier of Fortune 2: Double Helix*, das Ende des Jahres erhältlich sein soll. In Deutschland allerdings deutlich entschärft: Die Blut-Effekte fehlen und die Gegner sollen zum Beispiel Kampfmasken tragen, so dass der Eindruck, auf Menschen zu schießen, abgemildert wird. Für die US-Version setzen die Entwickler bekanntlich voll auf Realismus. Von den 13 Trefferzonen haben wir ja bereits berichtet. Jetzt verbrachten die Macher noch zwei zusätzliche Tage im Motion-Capturing-Studio, nur um Sterbeanimationen aufzunehmen ...

Info: www.activision.de

Zwei speziell ausgebildete Soldaten halten von einem Hügel aus Ausschau nach dem Feind.

Ghost Recon

Action **Krieg und Frieden**

Der Taktik-Shooter *Tom Clancy's Ghost Recon* ist der nächste Teil der *Rainbow Six*-Serie und erscheint Ende des Jahres. Diesmal betreuen Sie eine Anti-Terror-Einheit bei verdeckten militärischen Operationen und internationalen Friedensmissionen, sprengen unter anderem Brücken, greifen Rebellenlager an und retten einen US-Piloten, dessen Maschine über feindlichem Gebiet abgeschossen wurde. Vereinzelt gibt es durchschlagskräftige Unterstützung durch Panzertruppen und Luftschläge.

Info: www.ubisoft.de

Operation Flashpoint Add-ons

Action **Nachschub für Fans**

Codemasters stellt auf den Seiten www.codemasters.com/flashpoint und www.planet-flashpoint.de regelmäßig kostenlose Add-ons mit neuen Fahrzeugen, Waffen und Missionen für *Operation Flashpoint* zum Download bereit. Das erste ist bereits verfügbar, zwei weitere folgen noch im August sowie im September. Wer noch mehr Futter braucht, dem empfehlen wir unser Spielerforum „Actionspiele" auf Seite 104.

Info: www.codemasters.de

Außerdem

/// LucasArts setzt das PlayStation-2-Ballerspiel **Star Wars: Starfighter** für den **PC** um. Es soll im November erscheinen. /// Die **Macher des Echtzeitstrategiespiels Cossacks** entwickeln für Virgin Interactive den **Ego-Shooter Codename: Outbreak,** der voraussichtlich im Oktober in den Läden steht. /// JoWooD schraubt an einem Ballerspiel namens **Zax – The Alien Hunter**, das sich wie eine Art **Science-Fiction-Diablo** spielt, allerdings keine tief gehenden Rollenspielelemente aufweist. Die Veröffentlichung ist für das dritte Quartal geplant. ///

location based entertainment
NETZSTATT

www.netzstatt.de

LAN-Players welcome!

Wir bieten Euch ein Trainingscenter für Multiplayer-Games in cooler Atmosphäre. Folgende Games könnt Ihr u.a. bei uns spielen:

_ Counter Strike __ Half Life __ Unreal Tournament __ Starcraft/ BroodWar _
_ Age of Empires 2 __ Sudden Strike __ Ultima Online __ ... und viele mehr

Die Vorteile beim location-based-playing auf einem Blick.

- Δ gleiche Voraussetzungen, da identische, schnelle Rechner
- Δ 100 MBit full switched LAN (kleine Pingraten)
- Δ optimale Konfiguration – ransetzen und spielen
- Δ optimales Training für die offiziellen, lizensierten Deutschen Netzstatt Meisterschaften (bisher: BroodWar, UnrealTournament, Dungeon Keeper2, Heroes3, Half Life Opposing Force, Counter Strike, Sudden Strike)

Preise ab 5,- DM die Stunde pro Spieler (je nach Wochentag und Uhrzeit)
Trainingseinheiten für Clans zu Sonderpreisen möglich (bitte entspr. Location ansprechen)

01069 Dresden
Grunaer Straße 29
Tel: 0351 – 446 86 75
www.netzstatt-dresden.de
ICQ: 112589216

06108 Halle
Mansfelder Straße 3
Tel: 0345 – 2905964
www.netzstatt-halle.de
ICQ: 37697724

12105 Berlin Mariendorf
Gersdorfstraße 42
Tel: 030 –701 76 660
nsmarien@netzstatt.de

40223 Düsseldorf
Brunnenstraße 32
Tel: 0211 – 336 89 61
duesseldorf@netzstatt.de

68161 Mannheim
S 6, 11
Tel: 0621 – 4 01 51 46
www.netzstatt-mannheim.de
ICQ: 108888081

97070 Würzburg
Sanderstraße 27
Tel: 0931 – 304 194 94
www.netzstatt-wuerzburg.de

Zentrale (Büro, keine Location)
Ministry of Games
Holzmarktstraße 11
10179 Berlin

Eigene Netzstatt Location ?

Willst Du Deine eigene Netzstatt aufmachen ?

Willst Du Dich mit Deinem Hobby selbständig machen ?

Oder hast Du bereits ein Spielecafé und würdest gerne bei Netzstatt dabei sein ?

Melde Dich für weitere Informationen unter:
zippan@netzstatt.de oder enders@netzstatt.de

mit freundlicher Unterstützung von PC Games





Ich mein' ja nur



Teufelchen Alkohol

Selten habe ich so gelacht wie über die Webseite www.betrunkene-dekorieren.de. Als – hoffentlich – abschreckendes Beispiel finden sich hier Fotos, die dokumentieren, was einem im Vollrausch passieren kann. Von den der Lächerlichkeit preisgegebenen Alkoholopfern inspiriert, bot Laienschauspieler Christian S. an, den Dosenstapelrekord zu brechen, indem er fünf Bier einige Sekunden auf seinem Kopf balancierte. Der Betreiber der Homepage zeigte sich von dem dekorierten Sauerteig jedenfalls begeistert. Was er nicht wusste: Die Bierdosen waren mit Tesa zusammengeklebt – aber nicht weitersagen. :-)

Alexander Geltenpoth

Diese Stadt ist von einer Mauer geschützt und die Bürger erfreuen sich an ihrem Kolosseum und der Kathedrale.

Rückkehr des Originals

Civilization 3 **Sid Meiers neuste Kreation**

Seit über einem Jahr bastelt Sid Meier an einer Fortsetzung der *Civilization*-Serie. Laut Firaxis liegt im Vergleich zu den Vorgängern mehr Wert auf Diplomatie und Kriegsführung sowie den Ressourcen. Manche Rohstoffe, wie Eisen, Öl oder Uran, sind zwingend notwendig, um besondere Einheiten und Gebäude zu erstellen. Dabei ist egal, ob eine Stadt in der Nähe eines Vorkommens liegt oder nur Handelskontakt zu so einer Siedlung hat. Der Vertriebspartner Infogrames plant eine Veröffentlichung im November 2001.

Info: www.firaxis.com

Außerdem

/// Laut EA erscheint das Add-on *Yuris Rache* zu *Alarmstufe Rot 2* am 27. September. /// Ein Add-on zu *Patrizier 2* soll laut Infogrames im Oktober veröffentlicht werden. /// Greenwood gibt den Stadtplan-Editor zu *Der Planer 3* frei. 178 Städte sind für das endgültige Spiel geplant. Weitere Infos auf www.derplaner3.de. /// Laut eigenen Angaben will Blizzard *WarCraft 3* doch nicht mehr dieses Jahr veröffentlichen. Die Softwareschmiede gab bislang noch keinen halbwegs präzisen, neuen Termin bekannt. /// Infogrames kündigte eine Veröffentlichung von *Master of Orion 3* im Februar an. Nähere Infos: www.moo3.com ///

Eine Stadt voller Sims

SimsVille **Die selbstständige Sims-Kommune**

SimsVille ist keine Erweiterung zu *Die Sims* oder gar eine Vermischung mit *SimCity*. Vielmehr entscheiden Sie in einem kleinen, verschlafenen Dorf, wie die Sims leben, wo sie arbeiten und wofür sie ihr hart verdientes Geld ausgeben. Es obliegt Ihnen, ob Sie ein friedliches Provinznest oder eine Stadt voller Krimineller erstellen wollen. *SimsVille* soll bereits im 1. Quartal 2002 erhältlich sein.

Info: http://simsville.ea.com



Die Bewohner verrichten selbstständig ihre Aufgaben. Über größere Anschaffungen wie ein Auto entscheiden aber Sie.

Siedeln mal anders

Catan – Das Kartenspiel **Spielkarten statt Spielbrett**

Im Gegensatz zu *Catan – Die erste Insel* basiert diese Computerumsetzung auf keinem Brettspiel, sondern auf dem zur Serie gehörenden Kartenspiel von Klaus Teuber. In der Konvertierung dürfen Sie im Basisspiel gegen den Computer antreten oder sich über das Internet mit allen Varianten und Erweiterungen mit Freunden messen. Das Spiel soll bereits diesen September erscheinen.

Info: www.trinode.com



Natürlich müssen Sie auch im Kartenspiel wieder mit Rohstoffen handeln. Der Spieler hier tauscht aber lieber mit der Bank.



Commandos 2: Men of Courage™ © Pyro Studios 2001. Published by Eidos Interactive. Developed by Pyro Studios. Commandos 2: Men of Courage is a Trademark of Pyro Studios.



Ich mein' ja nur

Abahachi rockt

„Gelingt es unseren Helden, ihre Freunde von den Marterpfählen der Schoschonen zu befreien? Kann das rosa Kaninchen die Banditen tatsächlich ablenken?" Bin ich Jesus? Hab ich Löcher in den Händen? Mit dieser Art von Humor zieht Blackstar „Der Schuh des Manitu" auf, ein Blödel-Shooter zum gleichnamigen Kinofilm mit Michael „Bully" Herbig. Oftmals kranken Produkte mit bekannten Charakteren aus dem Fernsehen allerdings an einem ärmlichen Spielprinzip und rufen aufgrund der Grafik einen Würgeanfall hervor. Die Big-Brother-Palette und das Stefan-Raab-Desaster dienen als abschreckende Beispiele. Ob der Schuh-ter auch nur Festplatten-Platzverschwendung ist, stellt sich diesen Monat heraus. Ich riskier auf jeden Fall einen Blick und sei es nur wegen der süßen Schnitte Bully.

Tanja Bunke

Atlantis 3 – Die neue Welt

Adventure **Lüften Sie die Geheimnisse!**

Die Schauspielerin Chiara Mastroianni leiht der Spielheldin des faszinierenden Fantasy-Adventures die Stimme und das Gesicht.

Das sagenumwobene Atlantis ruft erneut zur Rätselrunde: Modern Games und Cryo geben im Oktober 2001 den dritten Teil der *Atlantis*-Reihe heraus, die 1997 startete. Das Adventure führt Sie zu fantasievoll gestalteten Plätzen wie die kalte Ebene des Paleolithiks. Über 40 Figuren in 3D, eine Auflösung mit 1.024x768 Pixeln und realistische Effekte warten auf Sie.

Info:
www.modern-games.de

Prisoner of War

Adventure **Die richtige Strategie ist gefragt.**

Der Knastführer von morgen: Wer schon immer mal eine gefährliche Flucht planen und durchziehen wollte, darf sich auf das erste Quartal 2002 freuen. Das Entwicklerstudio Wide Games veröffentlicht in Kooperation mit Codemasters ein Adventure, das sich um einen Gefängnisausbruch im Zweiten Weltkrieg dreht. Die Handlung spielt im (angeblich) ausbruchssicheren Hochsicherheitslager Coldlitz.

Info:
www.codemasters.com



Bei Ihren Fluchtversuchen müssen Sie sich ziemlich geschickt anstellen, da die deutschen Wachen systematisch jeden Fleck überprüfen.



Feige Memme: Geschickt und flink führen Sie Ihren Degen im Kampf, während Ihr Gegner bereits nach kollegialer Hilfe ruft.

Zorro

Adventure **Die Legende mit Maske und Degen lebt**

Modern Games und die Softwareschmiede Cryo laden Sie im November 2001 zu einem gefährlichen Abenteuer ein. In der Rolle des maskierten Rächers Zorro peitschen und fechten Sie sich durch acht Missionen, die mit verwegenen Gegnern und exotischen Frauen aufwarten. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad erleichtert Genre-Neulingen den Einstieg.

Info:
www.modern-games.de



Ein Spiel wie kein anderes!

Bei **Magic: Die Zusammenkunft®** bestimmst du wo es lang geht. Das erfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt ist die absolute Herausforderung für deinen Verstand. Du brauchst Nerven aus Stahl um bei diesem Spiel zu bestehen.

Es gibt keinen besseren Einstieg bei **Magic: Die Zusammenkunft®** als das Starter Set der 7. Edition. Es enthält alles, was zwei Spieler für ihr erstes Spiel brauchen. Die CD-Rom führt euch schrittweise durch euer erstes Spiel.

Magic: Die Zusammenkunft®: teste das Original

Bitte schickt mir die kostenlose Demo-CD
von **Magic: Die Zusammenkunft®**.

Vorname: ______________ männlich/weiblich: ________
Name: ______________________________
Straße: ______________ Hausnummer: ________
Stadt: ______________ PLZ: ________
Land: ______________ Geburtsdatum: __/__/__
E-Mail Adresse: ______________________________

AMIGO

Wizards of the Coast

Alle eingetragenen Warenzeichen, eingeschlossen der Character-Namen und ihren prägenden Wesenszügen, den "Mana"-Symbolen und dem Farben-Pentagon, sind Eigentum von Wizards of the Coast, Inc. ©1993-2001 Wizards.

Ich mein' ja nur

Internet-Biergarten

Man kann ja von dem bayerischen Freistaat halten, was man will, aber es gibt hier einfach einige Sachen, die sind einmalig. Neben diversen lukullischen Köstlichkeiten („Kloß mit Soß'"!) wäre da natürlich das Bier. Und wo trinkt man das? In den schönsten Biergärten Deutschlands. Und wo findet man die? In Bayern. Genau. Und während ein kühles Blondes oder die doppelte Bumbermaß die Kehle hinabgleitet, können die Gäste nun sogar im Internet surfen. Zumindest in einem Münchner Biergarten. Dort schiebt eine nette Service-Kraft nämlich einen zum E-Mobil umfunktionierten Teewagen durch die Menge. Auf dem befindet sich ein Laptop, mit dem kostenlos und nach Herzenslust im WWW gesurft werden kann. Klasse Idee – in diesem Sinne: Prost!

Christian Sauerteig

Rally Championship Extreme

Rennsimulation **Rasante Rallye-Action**

Schauplatz der 36 Etappen ist die halbe Weltkugel: Auch in der staubtrockenen Wüste und der vereisten Polarzone wird gefahren.

Mit *Rally Championship Extreme* plant Ubi Soft den Angriff auf *Colin McRae 2.0* und Co. Ganz im Stile der Genre-Referenz brettern Sie mit 28 Fahrzeugen über Stock und Stein. Die 36 Etappen entführen Sie auf alle Kontinente und können sowohl im Arcade- als auch im Simulationsmodus gemeistert werden. Neben einer flotten Grafik-Engine legen die Entwickler nach eigenen Angaben viel Wert auf ein gutes und realistisches Handling der Rallye-Wagen. Ob ihnen dieser Spagat gelingt, erfahren wir spätestens im November.

Info: www.ubisoft.de



Die 3D-Welt von Megarace 3 soll um einiges größer als die von Wipeout oder X-treme G sein.

Megarace 3

Rennsimulation **Futuristischer Action-Raser aus Frankreich**

Die beiden ersten Teile des actiongeladenen Rennspiels feierten vor allem auf diversen Konsolen Erfolge, mit dem dritten Teil möchte die französische Softwareschmiede Cryo den PC erobern. In einer futuristischen 3D-Welt rasen Sie in flotten Gleitern mit todesverachtender Geschwindigkeit durch verwinkelte Tunnelsysteme und müssen schneller als Ihre Gegner ans Ziel kommen. Diverse Power-ups wie Turbo-Boosts oder Minen stehen Ihnen dabei ab September hilfreich zur Seite.

Info: www.cryo.fr.

Außerdem

/// **Golfer** aufgepasst! Im **November** erscheint die **Links Championship Edition**. Diese beinhaltet Links 2001, **Arnold Palmers** Course Designer und eine **Vielzahl neuer Kurse.** /// **Microprose** korrigierte den Erscheinungstermin von **Grand Prix 4:** Nicht mehr in diesem Jahr, sondern **frühestens im März** 2002 sei mit **Geoff Crammonds** F1-Simulation zu rechnen. /// Electronic Arts Rennspiel **F1 2001** erscheint aller Voraussicht nach **Ende September.** ///

KING of the ROAD

Nichts und niemand kann dich und deinen Truck aufhalten. Weder der Verkehr noch die Mafia – und schon gar nicht die Polizei. Schließlich musst du deine brisante Ladung schneller und effektiver als alle anderen zum Ziel befördern. Da kann man sich nicht immer an die Regeln halten. Hier gilt das Gesetz der Straße. Werde Boss deiner eigenen Organisation, und die Straße gehört endgültig dir.



150 Kilometer Straßennetz in abwechslungsreicher Umgebung mit versteckten Schleichwegen.



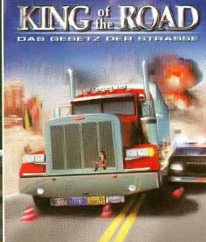
Dynamischer Wechsel der Tageszeiten und authentische Motorengeräusche.



27 verschiedene lizenzierte Original-Trucks, CB-Funk und alles, was dazugehört.



Hoch realistische 3D-Engine mit authentischer Fahrphysik.



Die erste echte Trucker-Actionsimulation für den PC.











www.de.infogrames.com

Copyright 2001 ASCARON Software GmbH.

Ich mein' ja nur

Kundenpflege?

Schick sind sie ja schon, die neuen Spieleverpackungen im DVD-Box-Format. Und so schön praktisch, handlich, leicht archivierbar, Platz sparend ... Platz sparend? Wie zweideutig! Denn nicht nur wir Zocker sparen. In erster Linie tun das die Spielepublisher, z. B. an den Handbüchern. Was für ein Action- oder Strategiespiel ja vielleicht noch funktionieren mag, gerät bei neuen FlugSim-Veröffentlichungen zur Farce. Da liegt dann in der DVD-Box nur noch ein rudimentäres Gebrauchsanweisungsblättchen. Bestenfalls noch mit einem Hinweis auf eine Handbuch-Datei zum Ausdrucken auf der Spiel-CD. So jedenfalls kann man keine Neueinsteiger für FlugSims begeistern. Und wir „alten" PC-Flieger haben doch auch schon immer nach Gewicht gekauft, oder?

Christian Müller



Falcon 5

Moderne Flugsimulation **Die Rettung des Falken**

Mehr Einsteigerfreundlichkeit und spannendere Spiel- und Mehrspieleroptionen sollen Falcon 5 auch für „Otto Normalspieler" interessant machen.

Die angesehene und erfolgreiche Falcon-Serie wird fortgesetzt. Nach dem Microprose-Verkauf an Hasbro und später Infogrames war die Zukunft der Genre-Referenz völlig unklar. Jetzt aber haben amerikanische FlugSim-Enthusiasten die Firma G2 Interactive gegründet und von Rechte-Inhaber Infogrames die Lizenz für eine neue Falcon-Simulation erstanden. Die neuen Verantwortlichen planen, dem „Falken" wieder neues Leben einzuhauchen: „Wir wollen mehr spielbare Flugzeuge, neues und aufregendes Terrain und vor allem wollen wir die Simulation so anlegen, dass nicht nur die Hardcore-Spieler in der Lage sind, sie zu genießen", so Firmenchef Eric Marlow. Geplant sind interaktive Trainingsmissionen, spannende Extra-Spielmodi, eine unkomplizierte Steuerung, Einbeziehung von F-15-Kampfbombern in den Spielverlauf sowie kooperative Mehrspieler-Varianten.

Info: www.g2interactive.com

Xtreme Air Racing

Moderne Flugsimulation **Achtung, Luftraser!**



Im Spiel fliegen Sie 50 Rundkurse, verteilt über fünf Kontinente.

Ab September heißt's: Anschnallen! Denn dann landet der schnellste Motorsport der Welt auf Ihrem PC-Bildschirm. Mit 3.000 Propeller-PS vor dem Cockpit und Stummelflügeln an Seiten und Heck rasen Sie mit *Xtreme Air Racing* nur wenige Meter über den Erdboden hinweg. Und das in einem Rundkurs gegen sieben andere waghalsige Piloten. Neben dem Wettfliegen soll es noch einen Luftkampf-, Kunstflug- und natürlich Mehrspielermodus geben.

Info: www.xtremeairracing.com

PC-Action-Leser machen mit!

1. Wie alt sind Sie? ☐

2. Welche Spiele-Systeme haben Sie zu Hause oder wollen Sie kaufen?

PlayStation:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
PlayStation 2:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Nintendo 64:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Game Boy:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Dreamcast:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
PC:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Xbox:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
GameCube:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen

3. Wie beurteilen Sie PC Action?

Kompetent:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Kritisch:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Informativ:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Aktuell:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Übersichtlich:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Preiswert:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Optisch ansprechend:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger

4. Welche Noten vergeben Sie an PC Action? (Vergeben Sie eine Schulnote von 1 bis 6. 1 = Gefällt mir sehr gut, 6 = Gefällt mir gar nicht).

Aktuelle Ausgabe:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Textqualität:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Layout:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Titelbild:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
CD-ROMs:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6

5. Haben Sie einen Internet-Anschluss?

○ Ja, ich habe Zugang zum Internet.
○ Ich plane, mir einen zuzulegen.
○ Nein

6. Wie oft im Jahr kaufen Sie PC Action? (Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an). ☐

7. Welche Rubriken und Heftinhalte interessieren Sie?

○ Aktuelles	○ Spieltipps
○ Vorschau	○ Hardware
○ Spieletests	○ Spielerforum
○ Blickpunkt	○ CD-Inhalte

8. Welche anderen Computerspiele-Magazine lesen Sie?

☐
☐

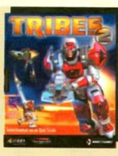
9. Welches ist Ihr Lieblingsgenre?

○ Action
○ Adventure
○ Rennspiel
○ Rollenspiel
○ Simulation
○ Sport
○ Strategie
○ Wirtschaftssimulation

Wir möchten Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe kennen lernen und unsere Leser aktiv an der Gestaltung der PC Action teilhaben lassen. Die kleine Mühe ist jedoch nicht umsonst: Wir verlosen unter allen Einsendern jeweils ein **topaktuelles PC-Spiel.** Einfach ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken (Absender nicht vergessen):

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 9/2001
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Fabian Marquardt aus **Frankfurt/ Main** wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel *Tribes 2* von Vivendi Interactive.



www.d2vodafone.de

cayenne

Jetzt exklusiv bei D2_Load-A-Game:

Jurassic Park III.

D2_Load-A-Game

Spielen, bis der T.Rex kommt – mit Jurassic Park III von D2-Load-A-Game. Einfach aufs Handy* downloaden und sofort auf Dino-Jagd gehen. Aber immer schön die Augen aufhalten. Die greifen nämlich auch von hinten an. Feige, oder? Mehr Game-Infos unter www.d2vodafone.de.

Exklusiv für die neuen Game-Handys.*

D2

vodafone

D2_live dabei

*Philips Xenium 9@9 und Philips Az@lis 288, weitere Game-Handys folgen bald.

Ich mein' ja nur



SSV? Nein danke!

Gerade in den Tagen des Sommerschlussverkaufs lerne ich die Vorteile des Online-Shoppings zu schätzen. In aller Ruhe mache ich es mir vor dem Rechner bequem, setze meinen Kater auf den Schoß und vermeide lebensbedrohliche Attacken wütender Hausfrauen, denen ich das letzte Paar weiße Socken vor der Nase weggeschnappt habe. Schnäppchen finde ich im Internet genauso wie im Kaufhaus in der Innenstadt. Auch ist die Gefahr, von den Taschen und Tüten der Einkaufswütigen zu Boden geworfen zu werden, äußerst gering. Ich für meinen Teil freue mich schon darauf, wenn die jährliche Nahkampfsaison vorbei ist und ich den wöchentlichen Einkaufsbummel wieder in vollen Zügen genießen kann.

Benjamin Bezold

EA.com

Spiele-Portal **Online-Titel zum Download**



Das Angebot auf EA.com reicht vom Rennspiel bis zur Mech-Simulation.

Kennen Sie die amerikanische Internetseite des Softwareriesen Electronic Arts? Wenn nicht, sollten Sie unbedingt mal auf EA.com vorbeisurfen. Dort besteht die Möglichkeit, etwas ältere Spiele herunterzuladen. Natürlich erhalten Sie nicht die Vollversionen, sondern lediglich abgespeckte, mehrspielerfähige Ausführungen, die sich nur über konzerneigene Server spielen lassen. Dabei kommt ein simples Preismodell zum Tragen: Wollen Sie ausschließlich Spiele der EA-Sports-Serie zocken, kostet Sie das 4,99 Dollar pro Monat. In der EA-Platinum-Serie hingegen kommen Sie für 9,99 Dollar in den Genuss aller erhältlichen Titel auf EA.com. Folgende vier Spiele will EA in den kommenden Wochen seinem Service einverleiben: *Need for Speed Web Racing*, *Triple Play Web Baseball*, *Multiplayer Battletech: 3025* und *FIFA Web Soccer*. In den Genuss des Angebots von EA.com kommt jeder. Einziger Wermutstropfen: Sämtliche Spiele und Texte sind in englischer Sprache gehalten. Ein eigenes Portal für Europa bzw. Deutschland ist vorerst nicht geplant.

Info: www.ea.com

Fallen Age

Online-Rollenspiel

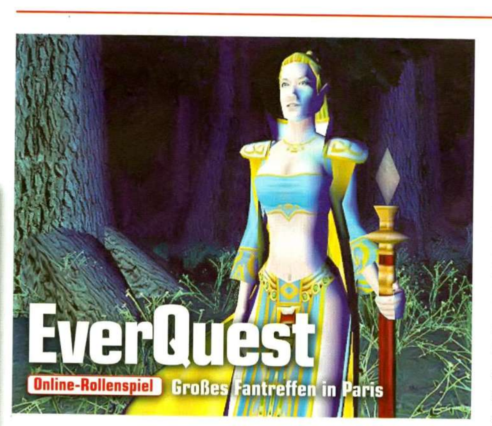
Entwicklung gestoppt

Das Entwicklerteam Netamin hat die Entwicklungsarbeiten am Online-Rollenspiel *Fallen Age* eingestellt. Als Grund nannte man uns Differenzen mit den koreanischen Partnern. Ob *Fallen Age* für immer von der Bildfläche verschwindet, bleibt vorerst offen.

Info: www.fallenage.com

Außerdem

/// Auf www.mcszone.com können Sie sich für den Beta-Test zu *Fighting Legends* registrieren. *Fighting Legends* ist ein onlinebasiertes Echtzeitstrategiespiel mit Rollenspielelementen. /// Die Münchner Travel-24.com AG hat ihrer Online-Präsenz ein Facelifting gegönnt. Unter www.travel24.com können Sie komfortabel und übersichtlich Ihren nächsten Urlaub buchen. /// Ubi Soft steigt in den amerikanischen Online-Spiele-Markt ein und vertreibt in Nordamerika das Anfang 2002 erscheinende Rollenspiel *Shadowbane*. /// Der Pay-TV-Sender Premiere bietet Fußballbegeisterten auf www.premiereworld.de ein interaktives Managerspiel an, den so genannten *PREMIERE WORLD KICK-Manager*. ///



EverQuest

Online-Rollenspiel **Großes Fantreffen in Paris**

Was für Trekkies die Star Trek Convention ist, wird am 15. September für alle EverQuestler die EverQuest Fan Faire sein. Rund 60 Kilometer vor den Toren von Paris veranstaltet das Softwarehaus Ubi Soft mit Sony in einer mittelalterlichen Burg diesen außergewöhnlichen Event. Ubi Soft bietet den voraussichtlich über 1.200 Teilnehmern neben einer großen Schatzsuche, Theatervorführungen und Festessen die Möglichkeit, mit den Entwicklern des erfolgreichen Online-Rollenspiels zu sprechen. Ferner stellt Ubi Soft das dritte Erweiterungspack, *EverQuest: The Shadows of Luclin* vor, das ab Dezember im Handel ist. Unter http://everquest.station.sony.com/fanfaire können Sie sich für die Veranstaltung registrieren lassen. Die Anmeldegebühr schlägt mit 85 Dollar zu Buche.

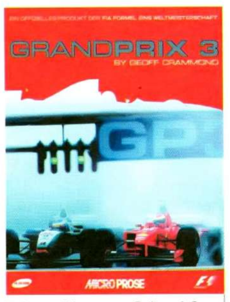
Info: http://everquest.station.sony.com

Rundenrekord

Budgetspiele **Grand Prix 3 auf dem Wühltisch**

Pünktlich zur Veröffentlichung des Add-ons *Grand Prix 3 – Season 2000* hat Infogrames hier zu Lande den Preis für das Hauptprogramm *Grand Prix 3* auf rund 40 Mark reduziert. Geoff Crammonds Formel-1-Simulation haben wir in Ausgabe 9/00 mit 87 Prozent Spielspaß bewertet und ihm Gold verliehen. *Grand Prix 3* zählt neben *F1 Racing Championship* zur Genrereferenz.

Info: www.infogrames.de



Fahren Sie gegen Schumi & Co. um die Meisterschaft.

15 Hits in einer Box

Budgetspiele **Gold Games 5 im Anmarsch**

Ubi Soft bietet ab November seine Compilation *Gold Games 5* für 70 Mark an. Sie finden in der Packung neben *Tony Hawk's Pro Skater 2* und dem Ego-Shooter *Star Trek: Voyager Elite Force* folgende Titel: *Die Siedler 3*, *Rainbow Six: Roque Spear*, *Pro Rally 2001* und *Rayman 2*. Ebenfalls enthalten ist das Strategiespiel *Battle Isle: Der Andosia Konflikt*, das bereits jetzt einzeln nur noch 40 Mark kostet.

Info: www.ubisoft.de



Unschlagbar günstig: die Spielesammlung von Ubi Soft.

Unschlagbares Trio

Budgetspiele **Eidos senkt die Preise.**

Als Meisterdieb Garret schleichen Sie in *Dark Project 2* durch dunkle Gassen, brechen in Häuser ein und bestehlen die Reichen. Gespielt wird das Action-Adventure aus der Ego-Perspektive, Konfrontationen mit Gegnern sollten Sie auf ein Minimum beschränken. Zum selben Preis – für 20 Mark – bietet Eidos nun auch John Romeros Shooter *Daikatana* sowie das Adventure *The Nomad Soul* an.

Info: www.eidos.de



Diese drei Titel kriegen Sie für je 20 Mark.

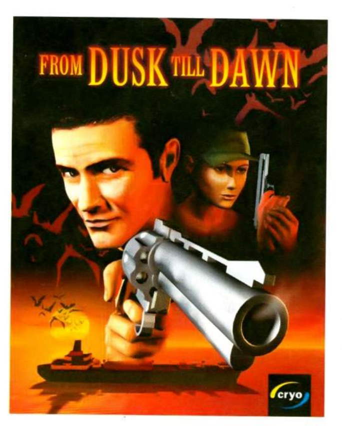
Außerdem

/// Take 2 senkt zum zweiten Mal den Preis seines Action-Hits *Heavy Metal F.A.K.K. 2*. Mit 20 Mark sind Sie dabei. /// Novitas hat seine Billigserie Green Pepper um das Rennspiel *V-Rally* erweitert. Sämtliche Titel der Reihe kosten 12,95 Mark. ///

Ein Meister seines Fachs: Garret.

From Dusk Till Dawn

Gewinnspiel **Zehn Spiele werden verlost.**



Im Oktober wandert das Action-Spiel *From Dusk Till Dawn* zum gleichnamigen Kinofilm über die Ladentheken. Um jedoch bereits vor dem Erscheinungstermin Seth-Gecko-Anhängern die Vampir-Jagd kostenlos zu ermöglichen, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Cryo und Modern Games zehn Exemplare des Spiels. Falls Sie einer der Glückspilze sein wollen, rufen Sie bis zum 14. September 2001 unter der Telefonnummer 0190/085868* an oder schicken Sie eine Postkarte an **Computec Media AG, Stichwort: From Dusk Till Dawn, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg** und beantworten Sie folgende Frage: **Wie heißt der Bruder von Seth Gecko?**

Info: www.modern-games.de

*(Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig die Minute und einmal DM 1,50.)

Crimson Skies

Film **Flugsimulation goes Hollywood**



Die Geschichte von Pilot Nathan Zachary ist für eine Zelluloid-Version geplant.

Ab in die Wolken: Nachdem mehrere Rollen- und Actionspiele (*Tomb Raider, Final Fantasy*) ihren Weg auf die Filmleinwände fanden, steht nun eine Flugsimulation auf dem Programm. So sicherte sich DreamWorks Pictures die Rechte an *Crimson Skies* von Microsoft. Drehbuchautor und Produzent werden derzeit noch gesucht.

Info: www.cinescape.com

„Domina Ludens" - Das Zockerweibchen

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Nadine
Beruf: Airline-Mitarbeiterin
Alter: 23 Jahre
Nickname: [IrOn]LEA
Homepage: iron-frauen-clan.de
Lieblingsgenre: Ego-Shooter
Lieblingsspiel: *Counter-Strike*, indiziertes id-Spiel
Seit wann ich spiele: Seit vier Jahren
Statement: Ein *Counter-Strike*-Match im Internet macht immer seltener Spaß, da man oft als Cheater (Schummler) beschimpft wird. Aber so was hält mich trotzdem nicht vom Zocken ab. Ich gehöre allerdings nicht zu den Leuten, die 24 Stunden vorm Rechner kleben. Am liebsten fahr ich mit ein paar Leuten auf eine LAN-Party, weil man dort am besten spielen kann und auch noch Spaß hat.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an leserbriefe@pcaction.de <mailto:leserbriefe@pcaction.de>. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

Die andere Hitparade



Fliegendes Blei
Als verdeckter Ermittler schießen Sie sich durch die gefährliche Unterwelt. Revolutionäre Grafik und eine ebenso spannende wie actiongeladene Spielgeschichte versprechen fesselnde Stunden vor dem PC.



Frecher Mix
Zauberer mit Revolver und Dynamit treffen Sie im Rollenspiel *Arcanum* an. Die gelungene Charaktergestaltung und die freie Handlung bieten abwechslungsreichen Spielspaß. Aufgrund der angestaubten Grafik nur Platz 2.



Frontenklärung
Auf in die zweite Runde: Wieder einmal schicken Sie Ihre Blechgiganten, die Mechs, in den Kampf. Das Echtzeitstrategiespiel erfordert durchdachte Taktiken und verzichtet auf Basisbau und Ressourcen-Management.



Familien-Spaß
Wozu erst auf dem Wohnzimmertisch Platz schaffen, wenn Sie *Trivial Pursuit* auch am Computer daddeln können? Drei Spieloptionen mit gesalzenen Fragen aus sechs Bereichen warten auf helle Köpfchen.



Fragwürdig
In unzähligen Postkartenszenarien, die um 360 Grad drehbar sind, suchen Sie Ihre entführte Verlobte. Zwar ist der Verlauf des Spieles weitgehend spannend, die zu lösenden Rätsel entbehren jedoch jeglicher Logik.

28. September 2001

Features:

- 11 klassische, berühmte Rallyewagen
- 42 spannende und fordernde Rennstrecken
- Rallye- & Arcade-Modus
- Extrem realistische Fahrpyhsik
- Multiplayer mit bis zu 6 Fahrer

JoWooD Productions

Bugbear

Rally Trophy

www.rallytrophy.de

Ich mein' ja nur



Alles umsonst? *Wer hätte gedacht, dass es so viele Spiele umsonst gibt? Ich spreche nicht von Warez-Seiten, von denen Geizhälse sich Raubkopien saugen: Nein, ich meine die Mini-Spiele, auf die ich im Rahmen der Recherche für „Untergrund-Spiele" (S. 30 ff) gestoßen bin. Als Fan von 2D-Weltraum-Ballerspielen kam ich aus dem Staunen nicht mehr heraus: Das Genre boomt! Wer in der Lage ist, sein eigenes Spiel zu entwickeln, und kein Geld dafür will, braucht sich nicht den kommerziellen Wünschen eines Publishers zu beugen und kann auch eine „Pickel-Ausdrück-Simulation" entwickeln (kein Scherz, ist auf der nächsten Cover-CD). Also Leute: Wer von euch programmiert einen Gedicht-Simulator für Herbert A. und mich?* **Joachim Hesse**

BPjS ade?

Die Vorsitzende klärt auf.

Wie das Filmmagazin *X-Rated* vermeldete, geht das Gerücht um, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften solle zum Ende des Jahres ihre Pforten schließen. Am Telefon entkräftete die BPjS-Vorsitzende Monssen-Engberding gegenüber PCA die Mutmaßungen: „Wir wissen davon nichts. Der betreffende Artikel ist vermutlich den Wunschvorstellungen des Verfassers entsprungen." **Info: BPjS, Kennedyallee 105-107, 53175 Bonn**



Elke Monssen-Engberding: Die BPjS bleibt weiter bestehen.

Eingestellt

Interplay streicht ersatzlos das Prestige-Projekt Torn.

Laut einer Meldung des Fachhandelsmagazins *MCV* wurden die Arbeiten am Rollenspiel *Torn* von Entwickler Black Isle (*Neverwinter Nights*) überraschend eingestellt. Ein Grund wurde nicht genannt. Fünf der 56 mit dem Spiel betrauten Mitarbeiter wurden entlassen, die verbleibenden Mitglieder arbeiten bereits an anderen Spielen des US-Entwicklers. Noch vor kurzem hatte der deutsche Distributor Avalon Gerüchte um eine Einstellung des Spiels dementiert.

Info: http://torn.blackisle.com



Torn: Das Rollenspiel von Black Isle wird nicht fertig gestellt.

Niels Bogdan von Ubi Soft: die Worms-Reihe eingekauft.

Am Haken

Team 17 unterschreibt bei Ubi Soft.

Ende Juli gab Vertriebsfirma Ubi Soft (*Rayman 2*) bekannt, dass der bekannte englische Entwickler Team 17 (*Worms*-Reihe) ein weltweites Publishing-Abkommen mit den Franzosen geschlossen habe. Bereits im Herbst dieses Jahres soll *Worms Blast* erscheinen. Der Partyspaß, bei dem sich Comic-Würmer gegenseitig um die Ecke bringen müssen, soll erstmals in Echtzeit und in 3D erscheinen. Dazu Ubi Softs Pressesprecher Niels Bogdan: „*Worms* gehört seit jeher zu den beliebtesten Mehrspieler-Vergnügen. Wir freuen uns, dass wir nun bald den nächsten Teil vertreiben dürfen."

Info: www.ubisoft.de

Außerdem

/// Was in der vorherigen Ausgabe noch eine Vermutung war, ist nun Wirklichkeit geworden: Die Studios von **Ion Storm** in Dallas werden **geschlossen**, Tom Hall (*Anachronox*) und John Romero (*Daikatana*) gehen eigene Wege. /// Neues zur **Xbox**: Microsoft will bis Juni 2002 bis zu sechs Millionen Xbox weltweit ausliefern. /// Vor vier Monaten wurde die Spieledivision von **TLC** an Ubi Soft verkauft, jetzt plant das Unternehmen, wieder in die Spielebranche einzusteigen. Dazu soll das hauseigene Label **Mindscape reaktiviert** werden. ///

ANZEIGE

Ein JOB im SPIELE Business?

BLACKSTAR

Du SUCHST ihn? Wir HABEN ihn!

Blackstar Interactive ist ein junger, schnell wachsender Publisher für interaktive Medien. Du kannst selbstständig arbeiten, bist belastbar, flexibel und interessierst Dich für Spiele und Medien?
Die Zusammenarbeit mit bekannten Firmen wie Constantin Film, Web.de oder Pro 7 erfordert junge, kontaktfreudige Mitglieder für unser kreatives Team in Worms als:

Grafik- und Webdesigner/in

Du bist verantwortlich für die Erstellung, das Design und das Hosting von Websites, den Entwurf und die Realisierung von Katalogen, Verpackungen und anderen Werbemitteln.
Die Anforderungen für diesen kreativen und abwechslungsreichen Job sind u.a.:

- Fundierte Kenntnisse u.a. mit Photoshop, Quark Express, Adobe Illustrator, Flash.
- Ausreichende Englischkenntnisse
- Kreativität und Erfahrung im Aufgabenbereich.

Special Operations Manager/in

Deine Aufgabe ist die Konzeptionierung, Realisierung und Betreuung spezieller Aktivitäten wie die Organisation von Events, die Planung und Verwirklichung von Messeauftritten, sowie die Betreuung von Projekten außerhalb der 'normalen' Geschäftsbereiche.
Die Anforderungen für diesen kreativen und abwechslungsreichen Job sind u.a.:

- Gute Englischkenntnisse.
- Freundliches, kontaktfreudiges Wesen
- Erfahrung in der Medienbranche oder im Event-Management
- Ideenreichtum, Flexibilität und Belastbarkeit.

Sollte Dein Interesse an einem Job geweckt sein, so übersende Deine aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen an die Geschäftsleitung der Blackstar Interactive GmbH, Siegfriedstraße 44, D-67547 Worms



PC CD-ROM

Auserkoren vom
Schicksal
Gezeichnet vom
Schrecken...
Erfüllt von der
Prophezeiung
Berufen zum
Retter

Summoner



VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

THQ
WWW.THQ.DE

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria. Game © 2000 Volition Inc. Library programmes © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Published by THQ Inc. Developed by Volition Inc. Summoner, the Summoner logo, Volition and the Volition logo are trademarks of Volition Inc. THQ and the THQ logo are trademarks or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved

Volles Programm

Sie entwickeln in Ihrer Freizeit Spiele oder interessieren sich zumindest für das Thema? Na, dann haben Sie wohl etwas verpasst, denn am 28. und 29. Juli haben sich im Schwabenländle zahlreiche Nachwuchsentwickler getroffen, um Erfahrungen auszutauschen.

Der 15-jährige Daniel Deischl (links) hat uns sein Weltraum-Shooter-Projekt SCS gezeigt. Was Abiventure 3 ist, hat er allerdings nicht verraten.

Wer es bis ins abgelegene Freudental bei Stuttgart geschafft hatte, der war auch würdig, 15 Mark Eintritt zu bezahlen, um in die Schönenberghalle zu gelangen. Dort trudelten nach und nach 105 interessierte Personen zur Dusmania 2001 ein. Unter anderem auch Gerald Köhler (*Anstoss*-Serie, *Fußballmanager 2002*), der sich auf der Suche nach einem Azubi als Fachinformatiker Anwendungsentwicklung bei EA befand. Aber Moment: Was bedeutet überhaupt „Dusmania"? „Dus" heißt „Deutsche Untergrund-Spiele", erklärt uns Daniel Mühlbacher, Webmaster von Mitveranstalter www.untergrund-spiele.de. Bereits zum dritten Mal fand das Treffen statt, das kontinuierlich gewachsen ist. Neben einigen Diskussionsrunden mit Themen wie „Das Internet als Distributionsmöglichkeit" wurden natürlich auch aktuelle Spieleprojekte präsentiert (siehe Kasten). Zum Teil gab es sogar einige interessante Sachen zu sehen.

Spaß am Spiel

Beispielsweise *Tank Hunter* machte grafisch einen viel versprechenden Eindruck. Kein Wunder, denn Designer Stefan Zerbst hat in seinem Buch *3D-*

Interview



Armin Gessert von Spellbound Software

Neben dem Programmierernachwuchs gab es auch bekannte Gesichter auf der Dusmania 2001 zu sehen. Wir konnten uns für Sie mit Armin Gessert, dem Geschäftsführer und Eigentümer von Spellbound Software unterhalten. Einigen dürfte Armin noch wegen seiner Frühwerke *Giana Sisters* oder *Great Courts* ein Begriff sein, mittlerweile steht sein Name für Spiele wie *Airline Tycoon* oder *Desperados* (Test in PCA 5/2001). Wir entlockten dem Branchenveteran wertvolle Tipps für Jungentwickler.

PC ACTION Wie bist du denn zur Spieleentwicklung gekommen? Gibt es da einen Kniff, der auch für Nachwuchstalente interessant wäre?

Armin Gessert: Einen Trick gibt es in diesem Sinne nicht. Der Witz ist eigentlich, dass ich Mechaniker und Elektriker gelernt habe, was ja noch nichts mit Informatik zu tun hat. Programmieren habe ich mir in meiner Freizeit autodidaktisch beigebracht, als ich vor 15, 16 Jahren als Lagerist gearbeitet habe. So habe ich kleine Spiele programmiert und mich bei Rainbow Arts*1 beworben.

PC ACTION Kennt man davon etwas?

Armin Gessert: Nein. Das war nur Präsentationsmaterial, das ich eingesandt habe. Es waren zum Teil auch Fragmente wie eine kleine Scroll-Engine. Ich habe mir dafür damals zum Beispiel den Assembler-Code von *Paradroid* ausgedruckt und mich abends durch kilometerweise Listings durchgearbeitet und analysiert, wie das dort gemacht wurde. Da lag schon mal mein ganzes Zimmer voll Papier.

PC ACTION Würdest du das heutzutage genauso angehen?

Armin Gessert: Damals waren die Zeichen noch ein wenig anders als heute. Was ich auf jeden Fall nicht machen würde, ist zu versuchen, ein komplettes Spiel zu programmieren. Da fehlt dann meist sowieso der finanzielle Rückhalt. Ich würde zum Beispiel als Grafiker eher versuchen, in meiner Freizeit entsprechende Spielegrafiken zu machen und an die Entwicklungsstudios zu schicken. Wenn ich Programmierer wäre, würde ich im Programmiererbereich entsprechende kleine Programme machen. Da muss die Grafik auch nicht schön sein. Das Programm muss einfach zeigen, was jemand auf dem Kasten hat. Der Publisher oder Entwickler bewertet solches Material auch nicht wie ein Spieler, der das im Laden kauft und sagt „ist ja nicht so toll", sondern er sieht das jobbezogen. Viele Anfänger machen den Fehler, dass sie gleich ein komplettes Spiel programmieren, in dem natürlich

Vorgestellte Werke

Hier die Projekte, die man im Rahmen der Dusmania 2001 bewundern durfte. Die Liste ist in alphabetischer Reihenfolge und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Projektname	Genre	Entwickler	Kontakt
Acrophy	2D-WiSim	Lama Cru	www.lama-ware.de
Darkland	3D-Geschicklichkeit	Color Arts	www.colorarts.de
Die Germanen	3D-Strategie	Big Byte Software	www.bigbytesoftware.de
Die Verbotene Welt	2D-Echtzeitstrategie	Sechsta Sinn	www.sechsta-sinn.de
Eisenfaust	2D-Action	Not'A'Tric	www.notatric.de
Operation: Red Falcon	Half-Life-Mod	Red Falcon Soft	www.operationredfalcon.com
SCS	3D-Weltraum-Shooter	Nirwana	www.nirwana-games-development.4d2.de
Takatis	2D-Shooter	Poke 53280,0	www.poke53280.de.vu
Tank Hunter	Ego-Shooter-Demon.	Stefan Zerbst	www.stefanzerbst.de
V.V.L. Extrem	Ego-Shooter	CWR-Spiele	www.cwr-spiele.de
Weststorm	3D-Shooter	Banshee Int.	www.banshee-interactive.com

Spieleprogrammierung mit Direct X schon bewiesen, dass er Ahnung von der Materie hat. Auch *Starlancer*-Klon *SCS* (das steht für *Space Combat Simulator*) sah nicht schlecht aus. Das Spiel befindet sich zwar erst in einer frühen Entwicklungsphase, doch Jung-Hersteller Nirwana zeigte mit der selbst entwickelten Engine sein Können. Dass man nicht unbedingt C++ beherrschen muss, um ein Spiel zu entwickeln, bewiesen Michael Karg und Thomas Görtler mit *Darkland*. Das Spiel, in dem man eine Kugel durch eine 3D-Landschaft lenkt, wird komplett mit Darkbasic erstellt. Die Bamberger haben dieses Programmier-Tool für Einsteiger übrigens für den Publisher CDV ins Deutsche übersetzt. Das Programm soll noch dieses Jahr erscheinen. Damit angefangene Spiele nicht als halb fertige Demos enden, rät Dusmania-Besucher Michael Haar vom Frankfurter Entwickler Neon (*Mr. Nutz, Tunnel B1*): „Einfache Spielen machen! Warum immer gleich *Quake* übertreffen wollen? Macht etwas, das auch fertig werden kann. Ein gutes *Tetris* reicht vielleicht schon für ein Praktikum oder einen Job."

Organisationslücken

Letztendlich waren die meisten Teilnehmer zufrieden mit der Veranstaltung, denn man konnte sich endlich einmal persönlich kennen lernen und Erfahrungen austauschen. Wer nicht so schlau war, eigene Getränke und Speisen mitzubringen, musste dabei allerdings mit der überteuerten Hallenbewirtung vorlieb nehmen. Darüber hinaus hätten die Kosten für die zum Teil von weit her angereisten Gäste moderater ausfallen können, wenn etwa die Sponsorengelder der Vulpine GmbH in die Saalmiete statt in eine Verlosung investiert worden wären. „Wir hätten sicherlich auch noch etwas springen lassen, wenn man uns angesprochen hätte", ließ zudem *Desperados*-Entwickler Armin Gessert durchblicken. Alles in allem genug Verbesserungsspielraum für die nächste Veranstaltung. Daniel Mühlbacher blickte dennoch zuversichtlich in die Zukunft: „2002 treffen wir uns auf alle Fälle wieder."

Joachim Hesse



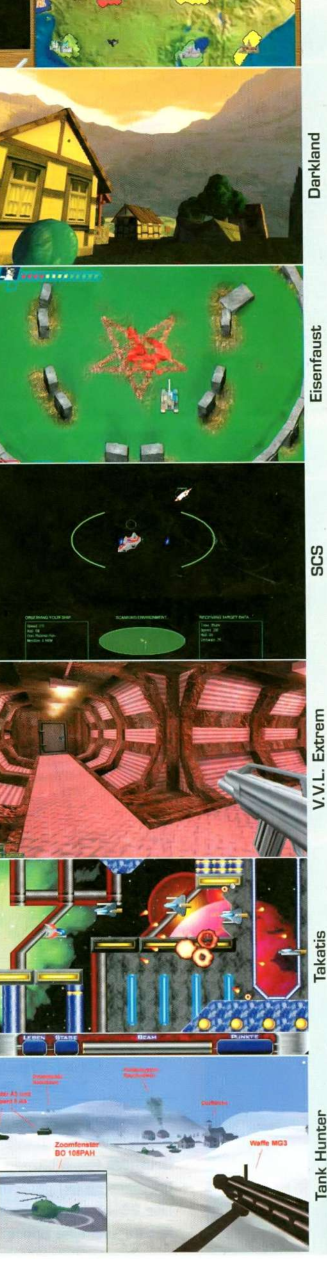
viele Fehler drin sind. Viele wollen nicht sich selbst verkaufen, sondern gleich ein fertiges Produkt. Doch das ist falsch.

PC ACTION Worauf muss ein junger Entwickler denn achten, damit seine Arbeiten auch wirklich auf den richtigen Festplatten landen?

Armin Gessert: Man muss den anderen natürlich erst mal davon überzeugen, dass er sich die Sachen auch ansieht, und da ist zunächst die Form wichtig. Das fängt bei einem Anschreiben an: Wenn dort 30 Fehler drin sind, fällt es schwer, zu glauben, dass das wirklich der supertolle Programmierer ist, für den er sich ausgibt. Dann soll er das lieber von einer Freundin schreiben lassen, wenn er das nicht selbst schafft. Wenn jemand eine CD schickt, die nicht beschriftet ist, dann sind das so kleine Feinheiten, die negativ aufstoßen: Ich habe tonnenweise CDs bei mir liegen, da geht eine unbeschriftete CD leicht unter. Ich habe auch schon Sachen zugeschickt bekommen, da war ein Virus drauf. So etwas darf nicht passieren. Wenn man von sich überzeugt ist, empfehle ich auch durchaus nochmal nachzuhaken, mal höflich anzurufen und zu fragen, wie es der Bewerbung geht. Es gab Zeiten, da habe ich 40-50 Bewerbungen gehabt und da sind bestimmt auch ein paar gute Leute untergegangen.

PC ACTION Viele Entwickler knüpfen heutzutage ihre Kontakte ja im Internet. Sind da Veranstaltungen wie die Dusmania überhaupt noch nötig?

Armin Gessert: Es ist wichtig, Ansprechpartner zu haben und sich auch gegenseitig mal den Erfolg zeigen zu können. Das ist ganz, ganz toll für die Motivation und geht am besten vor Ort. Wenn das hier allerdings auch als Jobbörse funktionieren soll, dann darf man seine Tische nicht so hinstellen, dass keiner in den Bildschirm reingucken kann. Ich hätte zum Beispiel kein Problem damit, auch mal einen Praktikumsplatz oder mehr an jemand zu vergeben, der mir seine eigene kleine 3D-Engine vorführt.



Acrophy
Darkland
Eisenfaust
SCS
V.V.L. Extrem
Takatis
Tank Hunter

*Ein Ehemaliger Spiele-Publisher, der inzwischen in THQ aufgegangen ist



Ed Bartlett, Chef-Designer Xenon 2000

Wir haben für Sie mit Ed Bartlett von den Bitmap Brothers (www.bitmap-brothers.co.uk) gesprochen. Der 25-jährige Engländer hat für uns eine Special Edition des hauseigenen Ballerspiels *Xenon 2000* kreiert, die auf der Cover-CD spielbereit auf Sie wartet. In der nächsten Ausgabe verraten wir Ihnen übrigens, wie Sie ein Spiel wie *Xenon 2000* selbst programmieren können: Die Bitmap Brothers haben geplaudert!

PC ACTION Wir haben bestimmt noch einige Leser, die sich an die Ballerspiele *Xenon* und *Xenon 2 Megablast* erinnern. Ist *Xenon 2000* der offizielle Nachfolger zu diesen Titeln?

Ed Bartlett: Es ist nicht wirklich ein vollwertiger Nachfolger, es ist mehr wie „Xenon 2,5". Im Grunde ist es ein einzelner, langer Level, der den Spieler vom Weltraum durch ein Asteroiden-Feld und in den Kern eines verseuchten Planeten führt. Dort wartet dann ein entsprechend großer Endboss.

PC ACTION Wie lange dauert es denn, ein Spiel wie *Xenon 2000* zu programmieren, und wie viele Personen waren daran beteiligt?

Ed Bartlett: Das gesamte Team, besteht aus mir, Programmierer John Phillips, dem Designer der Original-*Xenon*-Serie Mark Coleman und Sound-Entwickler Chris Maule. Wir haben die ganze Arbeit in unserer Freizeit gemacht – in einem Zeitraum von etwa sechs Monaten. Das schließt auch das Schreiben des Tutorials ein (Anm. d. Red.: das wir in der nächsten Ausgabe bringen). Es war eine nette Abwechslung von der Plackerei, den riesigen Teams und engen Abgabeterminen, die man hat, wenn man heutzutage einen Spitzentitel entwickelt.

DIE RÜCKKEHR DER MINI-SPIELE

Ein Bekannter will Ihnen kopierte Spiele andrehen? „Schäbiger Raubkopierer", werden Sie jetzt vielleicht denken. Doch vielleicht tun Sie dem Mann Unrecht, denn bei manchen Spielen sind Kopien ausdrücklich erwünscht!



Jeder fängt mal klein an und nicht für jedes Spiel findet sich gleich eine Vertriebsfirma. Es gibt sogar Spieledesigner, die machen Spiele nicht, um damit Geld zu scheffeln. Nein, die machen das aus purem Idealismus oder zur Entspannung. „Freeware" nennt man solche Programme, die der Autor ausdrücklich zum kostenlosen Duplizieren freigegeben hat. Statt abends vor dem Fernseher zu versumpfen, sitzen überall auf der Welt Menschen vor Monitoren und erweitern ihre Quellcode-Sammlung so lange, bis irgendwann ein Spiel draus wird. Wir haben einige dieser Werke für Sie auf der Cover-CD zusammengestellt.

Bis aus Nippon

Während unserer Recherche sind wir sogar auf einige echte Perlen gestoßen, die noch vor ein paar Jahren problemlos als Vollpreisspiele über die Ladentheke gewandert wären. So was gibt es jetzt umsonst, dem Internet sei Dank! Überhaupt hat das Internet einiges zur Verbreitung der meist kleineren Programme beigetragen. Während vor knapp zehn Jahren ein selbst gemachtes Spiel allenfalls per Diskette mit Freunden getauscht werden konnte, steht den Hobby-Entwicklern heute das Internet als weltweiter Distributionskanal offen. Selbst im fernen Japan wurden wir fündig und holten per E-Mail von den dortigen Programmierern Freigaben ein, damit wir deren Spiele auf unsere Cover-CD packen dürfen. Unter den Programmen auf der CD sind übrigens auch einige „Shareware"-Produkte. Wenn Ihnen in so einem Fall das Spiel zusagt, können Sie sich beim Autor registrieren lassen und bekommen entweder umsonst oder gegen einen geringen Aufpreis eine erweiterte Fassung zur Verfügung gestellt. Ein fairer Handel!

Interview mit Xenon-2000-Designer Ed Bartlett

PC ACTION Was gefällt dir am meisten an *Xenon 2000*?

Ed Bartlett: Abgesehen von den prächtigen Grafiken denke ich, es ist diese „Nur noch einmal"-Qualität, die alle guten 2D-Shooter haben müssen. Wir versuchen, diese süchtig machende Spielhallenqualität in allen unseren Titeln zustande zu bringen. Unser jüngster Titel *Z2: Steel Soldiers* ist ein gutes Beispiel dafür. Mal abgesehen davon bemühen wir uns immer, dass unsere Spiele einfach Spaß machen.

PC ACTION Denkst du, dass es mittlerweile überhaupt noch einen Platz für Ballerspiele dieser Art gibt?

Ed Bartlett: Ich denke, es wird immer einen sicheren Platz für solche Spiele geben, weil sie einfach Spaß machen. Natürlich sind es keine Massenmarkt-Produkte mehr wie in den 80ern, aber es gibt immer noch Firmen wie den japanischen Entwickler Treasure, die Ballerspiele zu neuen Höchstleistungen treiben. Neue Plattformen wie der Game Boy Advance sind ebenfalls ideal, um einem jüngeren Publikum die klassischen Spiele und Genres wie Shoot-'em-up-Spiele wieder näher zu bringen. Wir werden zum Beispiel in den kommenden Monaten einige unserer Klassiker wie *Xenon* neu auflegen.

PC ACTION Hast du noch eine persönliche Sache, die du unseren Lesern gerne mitteilen möchtest?

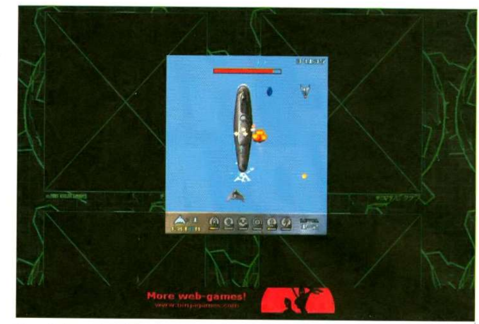
Ed Bartlett: Ja. Herzlichen Glückwunsch zum besten Rennfahrer, der jemals gelebt hat. Schumis Fähigkeiten verblüffen mich immer wieder aufs Neue.



Mit dem Raumschiff unterwegs in Xenon 2000: Das komplette Spiel finden Sie auf der Cover-CD.

Online im Internet zocken

Es gibt auch Untergrund-Spiele, die wir Ihnen nicht auf der Cover-CD liefern können. Das sind solche Spiele, die nur online im Internet gezockt werden können. Eines der besten nennt sich *Robo Bombo* auf www.robobombo.com. Der 2D-Shooter wartet mit interessanten Angriffswellen, gutem Sound und beträchtlichem Umfang auf. Wer sich in die Highscore-Liste eintragen will, muss schon ordentlich üben und Zeit investieren.



Das U-Boot in Robo Bombo: der erste Endgegner im Spiel.

Nostalgische Träume

Was besonders auffällt, ist, dass sich kommerziell bereits begrabene Genres (wie etwa das klassische 2D-Ballerspiel) im semiprofessionellen Bereich der Hobby-Spieleentwicklung noch äußerster Beliebtheit erfreuen. Totgesagte leben eben doch länger. Bitte werfen Sie in diesem Zusammenhang auch einen Blick auf das Interview mit Ed Bartlett von dem bekannten englischen Programmiererteam The Bitmap Brothers (*Speedball*, *Z*). Von denen haben wir für diese Ausgabe nämlich das Spiel *Xenon 2000* für die Cover-CD bekommen. Wenn alles klappt, karren wir für Sie bereits in der nächsten Ausgabe die zweite Fuhre Untergrund-Spiele zu Ihrem Rechner. Doch jetzt erst einmal viel Spaß mit den 60 Programmen dieser Ausgabe!

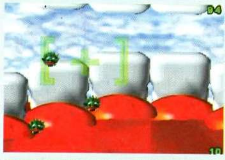
Joachim Hesse

60 Spiele auf CD-ROM

Wir haben im Bereich „Tools" für Sie ganze 60 Untergrund-Spiele auf die CD gepackt. Wer sich jetzt noch über das Sommerloch beschwert, hat es nicht besser verdient. Hier noch einige Internet-Adressen, über die Sie Kontakt zu den Programmierern aufnehmen können. Zumindest Englisch ist meistens aber Pflicht, um sich halbwegs verständlich zu machen.

Another Zero
www.geocities.co.jp/SiliconValley-Bay/6404
Buggers
http://www.dlsproductions.com
Cavity Crusade und zahlreiche andere Spiele von Jordan Bieber
http://www.biebersoft.com
Chromium B.S.U.
www.reptilelabour.com/software/chromium/index.htm
Cyberforce und Rayging Blue
http://webs.to/itbs
Die Legende der Sindai, DQ 1 und DQ 2
http://demon.notrix.de
Earth Force
http://earthforce.nervo.org/english/main.html
Grey Olltwit's Darts und zahlreiche anderen Spiele des Hobby-Programmierers
www.adders.org/freeware
Hyperium
www.buggysoftware.com/hyperium
Intensity XS
http://www.midnightsynergy.com/intensity/main.htm
NetTetris
http://www.geocities.com/RainForest/6856
Snoball Fight, Tournament Pong etc.
www.mwdsoftware.com
Snok
http://snok.demonews.com
Space Tripper
www.pompom.org.uk
Super Worms und andere. Das Spiel Charlie the Duck kann dort übrigens umsonst zur Vollversion freigeschaltet werden.
www.wieringsoftware.nl
The Second Chance for Mankind
www.hinum.com/tsc
Warrior Dragon
www.lumental.com















Werbespiele

Ein halb rasierter Gumpf

Ganz uneigennützig sind einige der kleinen Spiele nicht. Besonders die Phenomedia AG hat sich mit Werbespielchen hervorgetan. Mit der *Moorhuhn*-Serie gelang den Bochumern ihr bisher größte Werbe-Coup. Doch das ist längst nicht alles: Auch Spiele wie *Ede Kowalski* (für die Elektrotechnikfirma ETS), *Kick out Polio* (für die Unicef) oder *Razor Gumpfs* (für das österreichische Energieversorgungsunternehmen EVN) stammen von Phenomedia. Die *Razor Gumpfs* haben wir für Sie auf CD gebannt. Auf www.evn.at dürfen Sie sogar an einer Online-Meisterschaft hierzu teilnehmen. Auf der Seite gibt es zudem noch einen kostenlosen Gumpf-Bildschirmschoner. Ein weiteres Werbespiel finden Sie auf unserer Cover-CD mit *Starlight Racing*, einem amüsanten Rennspiel, mit dem für die Musical-Seite www.stella.de geworben wird.



Die Razor Gumpfs von der CD: Der Spieler rasiert kleine Fellbälle, um zu punkten.



24,95 DM
öS 182,-/sFr 23,-

PC Games
LÖSUNGSBÜCHER STRATEGIESPIELE VOL. 1
BLACK & WHITE
PLUS
DIE SIEDLER 4
Lösung & Strategien
und viele weitere Tipps zu aktuellen Strategiespielen
X GAMES
gamersbest

Florian Weidhase
Black & White plus Die Siedler 4
DAS Lösungsbuch zum meist erwarteten Spiel des Jahres

ISBN 3-8272-9106-2
ca. 180 Seiten

EIN PC Games LÖSUNGSBUCH
Desperados
PLUS
COMMANDOS
Im Auftrag der Ehre
Florian Weidhase
X GAMES
gamersbest

24,95 DM
öS 182,-/sFr 23,-

Florian Weidhase
Desperados plus Commandos plus Im Auftrag der Ehre

ISBN 3-8272-9107-0
ca. 180 Seiten

BESTELLCOUPON

Hiermit bestelle ich zur Lieferung frei Haus:

- ☐ **Black & White** Best.-Nr. **29106** DM 24,95
- ☐ **Desperados** Best.-Nr. **29107** DM 24,95

Liefer- und Rechnungsanschrift:

Name: ....

Straße: ....

PLZ, Ort: ....

Die Bezahlung erfolgt per Lastschrift:

Bank: ....

BLZ: ....

Konto-Nr.: ....

....
Datum, Unterschrift

Bestell-Hotline: 0 89 / 4 60 03-222

Pearson Education Deutschland GmbH
Kundenservice
Martin-Kollar-Str. 10-12
81829 München
www.mut.de





EINFACH BESSER.

Vertrieb Deutschland und Österreich: Pearson Education Deutschland GmbH, Martin-Kollar-Straße 10–12, D-81829 München, Telefon (089) 4 60 03-222, Telefax (089) 4 60 03-370, www.mut.de
Vertrieb Schweiz: Pearson Education Schweiz AG, Chollerstraße 37, CH-6301 Zug, Telefon (0 41) 7 47 47 47, Telefax (0 41) 7 47 47 77, www.pearson.ch
Markt+Technik Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus sowie im Internet.

Das Werk und sein Macher: Thomas Werth (24) programmierte den Ego-Shooter Kingsborn im Alleingang.

Mach's dir selbst!

Wer nicht kriegt, was er sich wünscht, muss es sich eben selbst machen. Das dachte sich auch Thomas Werth, programmierte ein eigenes Spiel und verwurstete den Ego-Shooter gleich als Diplomarbeit.



Selbst grafische Spielereien wie Spiegel fehlen nicht.

Um die zweideutige Formulierung weiter auszulutschen: Machen Sie sich's doch auch mal selbst! Die Diplomarbeit von Thomas Werth (www.natom.de) aus Unna kann Ihnen helfen. Schließlich war es das Ziel des 24-Jährigen, eine Art Anleitung für angehende Spielemacher zu schaffen. Neben dem Spiel *Kingsborn* gehört zu der Diplomarbeit der Quelltext und eine über 100 Seiten starke Dokumentation, die erklärt, wie das Ganze funktioniert. Für gnadenlose Laien, so der Westfale, sei es möglicherweise etwas starker Tobak. Wer sich aber reinkniet und beispielsweise weitere Quellen im Internet bemüht oder schon ein klein wenig Erfahrung hat, sollte prima klarkommen. Das Dokument, das Spiel und den Quelltext haben wir für Sie auf die Cover-CD gepackt.

Traumjob

Stammleser erinnern sich vielleicht, dass wir Thomas und sein Spiel bereits in PCA 2/2001 kurz vorgestellt haben. Damals sprach er von seinem Traum, professioneller Entwickler zu werden. Siehe da: Jetzt ist er bei Ascaron beschäftigt und für einen wichtigen Programmpart von *Anstoss 4* verantwortlich. „Für den Einstieg hat mir *Kingsborn* mehr geholfen als mein Diplom", sagt er. Sehen Sie? Es kann lohnen, es sich manchmal selbst zu machen. Worauf warten Sie noch?

Harald Fränkel



Auf der Cover-CD

Tipps für angehende Programmierer

Diplomarbeit, Spiel und Quellcode

Diplomarbeit.pdf
Kingsborn.exe
Devking.exe

www.cggraphix.de

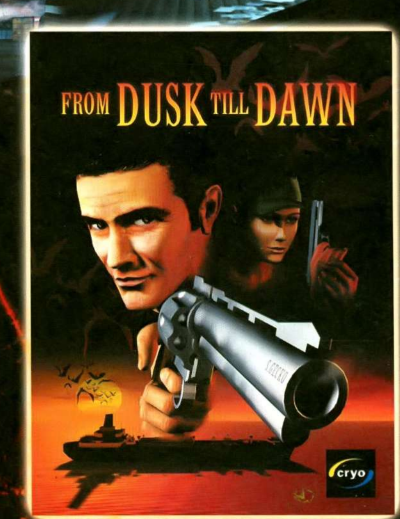
WARTEN SIE SCHON LANGE AUF DIE FORTSETZUNG?

FROM DUSK TILL DAWN

Jetzt können Sie selber Vampire jagen!







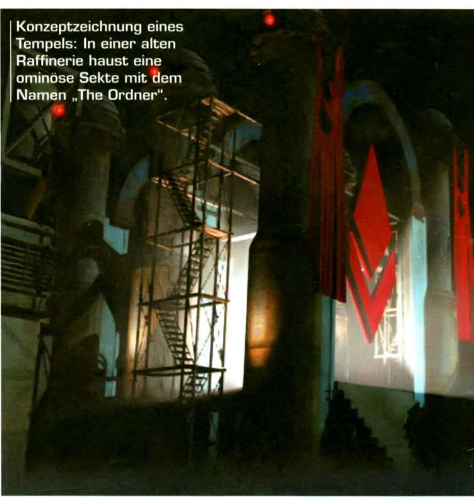
Im Vertrieb exklusiv bei MODERN GAMES
info@modern-games.com

Erhältlich bei Ihrem Fach- und Einzelhändler



Nein, hier ein Mädel abzubilden, ist keine billige Masche, um Männer zum Lesen des Artikels zu bewegen: In Deus Ex 2 können Sie auf Wunsch eine weibliche Spielfigur steuern!


Der erste echte Screenshot von Deus Ex zeigt einen futuristischen Marktplatz, der zu Beginn eine wichtige Rolle spielt. Im jetzigen Entwicklungsstadium ist er noch unbelebt.


Konzeptzeichnung eines Tempels: In einer alten Raffinerie haust eine ominöse Sekte mit dem Namen „The Ordner".

DAMEN-WAHL

Fakten

Deus Ex 2
- Unreal-2-Engine
- Texturen in 2.048x2.048-Auflösung
- Story knüpft an den ersten Teil an
- Eine Mission in Deutschland
- Wahlweise Frau als Spielcharakter

Einst durften nur Männer die Welt retten. Doch diese Zeiten sind längst vorbei. Auch Deus Ex 2 geht mit der Emanzipation und bringt eine Heldin ins Spiel. Nein, nein! Nicht gleich weinen, verehrte Herren – wer Mr. Denton lieb hat, kann nach wie vor mit ihm ins Abenteuer starten.

Hat ION Storms Firmenoberhaupt Warren Spector eine selbstbewusste Lebensabschnittsgefährtin zu Hause, die ihn mit dem Nudelholz überredete, Spielern bei der Fortsetzung des grandiosen *Deus Ex* wählen zu lassen, ob sie den Agententhriller aus der Sicht eines Mannes oder einer Frau erleben wollen? Wir wissen es nicht. Geplant war dies eigentlich bereits beim ersten Teil, doch dann wurde die Idee aus technischen Gründen fallen gelassen. Angeblich hätten die nötigen zusätzlichen Grafiken nicht mehr auf eine CD gepasst. Fest steht, dass der Helden-Name JC Denton schon in *Deus Ex 1* geschickt gewählt war – die Initialen könnten beispielsweise ja auch


Kunstvolle Charakterstudien: Links sind die beiden wählbaren Spielfiguren zu sehen, rechts zwei Wissenschaftler.

Judith Claudia bedeuten, oder? Doch lassen wir das. Fragen wir uns lieber, was momentan in Austin (Texas) geschieht.

Story geht weiter

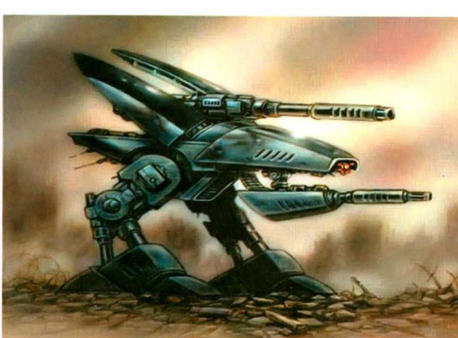
Die Hintergrundgeschichte von *Deus Ex 2* beginnt dort, wo die des Vorgängers endete. Kenner werden kritisieren, dass das keine wirklich nützliche Information ist. Warum? Nun, *Deus Ex* bot seinerzeit drei mögliche Enden; je nachdem, was der Spieler während des Abenteuers so getrieben hat. Welcher Schluss ist es denn? Diesbezüglich lässt uns Entwickler ION Storm noch im Unklaren. Das ändert aber nichts an der Tatsache, dass Fans sich erneut auf das freuen dürfen, was das Original ausmachte: auf ein Spiel, das unglaublich viel Handlungsfreiheit und mehrere Lösungsmöglichkeiten bietet. Sie steuern einen Cyborg-Agenten aus der Ich-Perspektive, dürfen dank der Rollenspielelemente seine Fertigkeiten verbessern und somit beeinflussen, wie er sich entwickelt. Nicht zu vergessen die Nano-Implantate, mittels derer Ihr Charakter zum Superheld mutiert. Es gibt unter anderem Chips, durch die er so weit springt wie ein Puma, bei Nacht so gut sieht wie eine Eule oder unempfindlicher gegen Kugeln ist.

Bewährtes Spielprinzip

Die Gedanken sind frei: Sie kommen als Ballerfreund ebenso zum Erfolg wie als Kopfgesteuerter – schließlich dürfen Sie auch Schlösser knacken, Feinden schleichend aus dem Weg gehen und Computer hacken. Oder Sie gelangen durch Gespräche mit Nichtspielercharakteren an nötige Informationen. Natürlich will ION Storm eine ganze Reihe neuer Fähigkeiten, Waffen und Ausrüstungsgegenstände in die Fortsetzung integrieren. Am eigentlichen Spielprinzip wird dagegen kaum gerüttelt. Auch die futuristischen und trotzdem realistischen, weitgehend städtischen Schauplätze sind erneut mit von der Partie.

Einsatz in Trier

Während Sie in *Deus Ex* unter anderem in New York und Paris unterwegs waren, um eine Verschwörung aufzuklären, verschlägt es Denton diesmal wahrscheinlich auch nach Deutschland. „Ich habe dort vier Jahre lang gelebt und es geliebt. Falls mich die US-Regierung jemals aus dem Land wirft (Verschwinde, Hexer!), möchte ich wieder nach Deutschland“, witzelt Projekt-Leiter Harvey Smith. „In Trier gibt es alte, beeindruckende Bauwerke. Du kannst das Alter der Steine und die Geschichte förmlich fühlen. Die römischen Ruinen im Herzen einer interessanten deutschen Stadt bieten eine ganze Palette an Gameplay- und Storyelementen.“ Das Team habe bereits darüber diskutiert, die Stadt Trier als Örtlichkeit für eine Mission auszuwählen. Designer Steve Powers, der für den ersten Teil Hongkong gestaltete, führe derzeit Recherchen durch und setze erste Architekturen testhalber als Programmcode um. Harvey Smith weiter: „Ich darf noch nicht verraten, was bei der Mission geschieht, aber es wird dramatisch. Okay, einen Vorgeschmack kann ich geben: Der Spieler wird dort unter ande-


Wie im ersten Teil gibt es Militärroboter. Diesmal sind sie aber so groß, dass man zwischen ihren Beinen durchlaufen kann.


Neulich in einer Raffinerie: Agent Denton wird sich wohl einen Weg durch das Gewirr von Rohren suchen müssen.



In Deus Ex 2 sollen noch mehr Objekte benutzbar sein. Da machen die Entwickler selbst bei den Toilettenräumen nicht Halt.

rem Charaktere aus dem ersten Teil wiedertreffen ..."

Gen-Getier

Deus Ex 2 soll wieder ein glaubwürdiges Universum simulieren. „Wir denken, dass ein Spieler vergisst, dass er in einer Kunstwelt unterwegs ist, wenn er Gegenden erkunden darf, die er bereits in Wirklichkeit gesehen hat oder die authentische Schwingungen verbreiten", sagt Harvey Smith. Kein Wunder, wollte sein Boss Spector doch schon immer Welten simulieren und keine Rätsel. Trotzdem bleibt der Hang zur Science-Fiction. Wie wird die Welt sein, wenn Firmen genetisch manipulierte, synthetische Kreaturen züchten können, indem sie ihre DNA mit nanotechnologischem Werkzeug verändern? „In *Deus Ex 2* haben wir solche Tiere. Die Karkian und die Greasel und weitere neue Lebensformen."

Fotorealistisch

Damit alles auch gut aussieht, hat ION Storm die *Unreal 2*-Engine gekauft. Angeblich können mit deren Technik maximal 40.000 Grafikbauteile (Polygone) gleichzeitig angezeigt werden – im Vorgänger war es ein Zehntel davon. Fotorealistische Texturen mit einer Auflösung von 2.048x2.048 Bildpunkten sollen den Rest erledigen (momentan ist eine Auflösung von 256x256 gängig). Klingt vielversprechend, oder?

Harald Fränkel

LICHTGESTALT

Wing Commander, Ultima 6 und *7, Ultima Underworld 1* und *2, Privateer, System Shock, Dark Project, Deus Ex* – Warren Spector hatte bei etlichen Klassikern seine genialen Finger im Spiel. Wir führten ein Exklusiv-Interview mit dem Action-Papst.

PC ACTION Als wir dich vor der Veröffentlichung von *Deus Ex* fragten, was du als Nächstes machen willst, sprachst du von einem Fantasy-Titel. Was ist daraus geworden? Oder dürfen wir gar in *Deus Ex 2* Fantasy-Elemente erwarten?

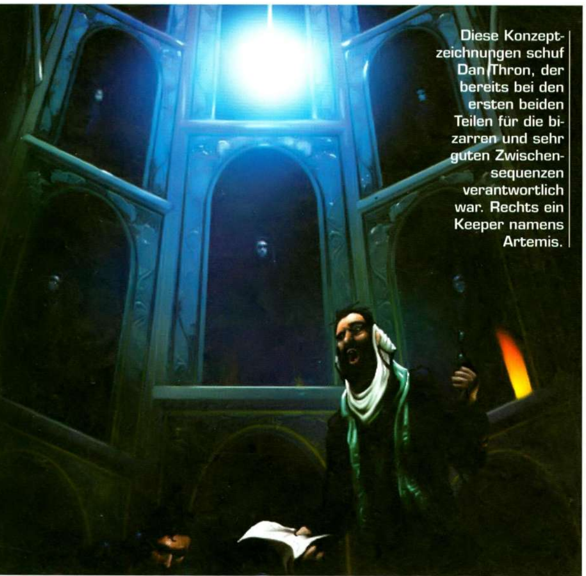
Warren Spector: Das Fantasy-Spiel rumort nach wie vor in meinem Hinterkopf. Eines Tages werde ich mich ans Werk machen. Momentan habe ich genug damit zu tun, unser Entwicklerstudio auszubauen sowie mit den *Deus Ex 2*- und *Dark Project 3*-Teams daran zu arbeiten, dass sie in der Spur bleiben. Sobald wir unsere derzeitige rasante Wachstumsphase durch haben und gut in der Produktion liegen, denke ich wieder über das Fantasy-Spiel nach. Wenn man fragt, ob in *Deus Ex 2* irgendwelche Ausflüge in Fantasy-Welten geplant sind, lautet die Antwort nein – nicht im Sinne von Orks, Elfen oder Drachen. Aber selbstverständlich besaß *Deus Ex* viele fantastische Elemente – und *Deus Ex 2* soll die Grenzen weiter vorantreiben, was das Spielen in einer „realistischen, aber futuristischen Welt" betrifft.

PC ACTION Kommen wir zu *Dark Project*. Nach der Schließung der Looking Glass Studios fürchteten viele Spieler, es würde niemals einen dritten Teil geben. Wie schnell kamen du und Eidos zu der Entscheidung, die Serie am Leben zu halten?

Warren Spector: Die Entscheidung, die Lizenz zu kaufen, fiel nahezu sofort – kurz nachdem die Meldung über Looking Glass an die Öffentlichkeit kam. Es fand eine Versteigerung statt und Eidos gab ein hohes Gebot ab. Als sie die Rechte erworben hatten, war es nur logisch, die Entwickler nach Austin zu holen. Zunächst ist meine persönliche Begeisterung für die Serie sehr groß. Abgesehen davon existieren nicht viele Firmen, die ausreichend Sachkenntnis besitzen, um einem Spiel wie *Dark Project* gerecht zu werden. Da war Looking Glass, da sind wir – und vielleicht noch Irrational Games **[u.a. *System Shock 2*; Anm. d. Red.]**. Das war's dann. Ich hätte mich umgebracht, wenn die *Dark Project*-Reihe an jemand anderen gegangen wäre, der nicht geeignet ist, solch eine tief schürfende Simulation zu produzieren. Ich machte Eidos natürlich klar, dass ich die Lizenz will. Ich bin glücklich, heute sagen zu können, dass sie mich erhört haben.

PC ACTION Arbeiten andere ehemalige Designer der Looking Glass Studios mit dir an *Dark Project 3*?

Warren Spector: Klar. Ich wäre bescheuert gewesen, ein *Dark Project*-Spiel anzufangen, ohne einige Leute aus dem Original-Team mit an Bord zu holen. *Dark Project* ist nicht wie andere Titel. Es funktioniert nicht, ein Team aus Luft zu formen und zu erwarten, dass es das locker auf die Reihe kriegt. Ich brauchte so viele erfahrene Leute wie nur möglich. Das Erste und Wichtigste war, einen Projekt-Leiter einzustellen. Glücklicherweise konnte ich Randy Smith überzeugen, einen führenden Designer bei Looking Glass und erprobten „Meisterdieb".



Diese Konzeptzeichnungen schuf Dan Thron, der bereits bei den ersten beiden Teilen für die bizarren und sehr guten Zwischensequenzen verantwortlich war. Rechts ein Keeper namens Artemis.



SCHLEICH DICH!

Im Prinzip ist Garrett ein feiger Hund. Statt heldenhaft im Zweikampf zu versagen, schleicht er sich lieber, um seine Feinde hinterrücks abzumurksen. Trotzdem genießt der Spargel-Tarzan viel Zuneigung, und als Hersteller Looking Glass Pleite ging, war das Gezeter groß. Doch der Meisterdieb lebt!

Fakten
Dark Project 3
- Modifizierte Unreal-2-Engine
- 100-mal mehr grafische Bauteile
- Ex-Entwickler des Originals beteiligt
- Komplett neue künstliche Intelligenz
- Neue Ausrüstungsgegenstände

Als Looking Glass starb, drohte auch Garrett der Heldentod aus Geldmangel. Dann wurde er glücklicherweise von ION Storm adoptiert (lesen Sie dazu auch das Interview auf S. 39) und wahrscheinlich war das letztendlich sogar ein Glükksfall. Immerhin erhält der Held der bislang einzigen Schleichsimulation jetzt eine optische Radikalkur. Die *Unreal 2*-Grafik-



Ja, hier ein Mädel abzubilden, ist eine billige Masche, um Männer zum Lesen des Artikels zu bewegen. In Dark Project 3 können Sie nur Meisterdieb Garrett als Spielfigur steuern.



Noch sieht dieses Zimmer mager aus. Doch die Macher wollen die Grafikqualität noch verdoppeln.



Garrett geht meistens wieder nachts auf Tour. In diesem Wald spendet nur der Mond Licht.

Engine dürfte eine der wenigen Schwächen ausmerzen, unter denen beide Vorgänger litten. Im Vergleich zum zweiten Teil könnten 100-mal mehr Polygone dargestellt werden, heißt es. Und: „Das Projekt unterliegt auch deutlich weniger Einschränkungen, was Budget und Zeitplan betrifft, als dies in den letzten Tagen von Looking Glass der Fall war. Dies bedeutet, wir können unsere ehrgeizigen Ziele erweitern und ein noch viel besseres Spiel machen", meint Projektleiter Randy Smith. „Warren hat schon Recht, wenn er sagt, dass ION Storm die beste Heimat für *Dark Project* ist."

„Echte Kunstwerke"

„Die ersten beiden Teile waren, wenn ich das so sagen darf, echte Kunstwerke. Außerdem verkauften sie sich gut. Wir wären verrückt, nicht auf diesen Grundlagen aufzubauen", betont Warren Spector. Es ist demzufolge auch kein Wunder, dass er neben Randy Smith weitere alte Haudegen von Looking Glass nach Texas holte. Produzent Lulu Lamer war schon Assistenz-Produzent bei den Vorgängern, Designer Emil Pagliarulo eine Schlüsselfigur bei Teil 2, was die Levels betrifft. Die Hintergrundgeschichte erdachte Terri Brosius, die unter anderem SHODAN (*System Shock*) und Viktoria in *Dark Project 2* ihre Stimme lieh und zudem am Leveldesign mitwirkte. Insgesamt werkeln 21 Entwickler am dritten Teil.

Bogen und Knüppel

Erneut dürfen Sie den Helden in der Ich-Perspektive durch mittelalterlich angehauchte Szenarien scheuchen, sich im Schatten verstecken und Gegner mit Pfeil und Bogen oder Knüppel niederstrecken – der Kampf mit dem Schwert ist nach wie vor wenig empfehlenswert. Da Feinde den guten Garrett nicht nur sehen, sondern auch hören können, gilt es zudem, sich möglichst lautlos zu bewegen,

Warrens Meinung

Computerspiele schädlich?

„Das Einzige, was sich meiner Meinung nach über die Auswirkungen von Spielen sagen lässt, ist, dass bestimmte Menschen von bestimmten Spielen manchmal auf bestimmte Art und Weise beeinflusst werden. Historisch gesehen bekamen neue Medien immer die Schuld an den ‚Krankheiten' in unserer Gesellschaft. Filme waren das Ziel in den 20er- und 30er-Jahren, konservative Kulturkritiker hatten in den 50ern Comics im Fadenkreuz. Fernsehen war in den 60ern für alles verantwortlich. Momentan sind wir Spielemacher an der Reihe. Eines Tages kriegen junge Erwachsene wieder ein neues Medium an die Hand, das die ‚reifere' Bevölkerung nicht versteht (vor allem Politiker), der Druck wird von den Spielen genommen und auf das neue Medium verlegt. Menschen bagatellisieren immer die Einflüsse von Medien, mit denen sie aufwuchsen, und vermuten Gefahren in den Medien, die ihre Kinder nutzen. Wir sehen, dass sich die Geschichte wiederholt."



zum Beispiel auf Teppichen. Wenn es zu hell ist, löscht der Dieb störende Fackeln mit Wasserpfeilen. Muss er über Metallboden wandeln, dämpft ein vorher abgeschossener Moospfeil die Schritte. Der Seilpfeil ermöglicht es, auch mal ein Dach zu erklimmen. Spielerisch wird sich also wenig ändern, wenngleich Meister Langfinger wieder neues Handwerkszeug für seinen Job erhält. Über Details schweigt sich der Hersteller noch aus.

Dummheit ade?

Großes Augenmerk wollen Warren Spectors Mannen auf die künstliche Intelligenz legen. Vorbei sein sollen die peinlichen Momente, wenn mal wieder ein Wächter direkt vor Garrett stand, ihn allein schon am Mundgeruch hätte entdecken müssen, ihn aber nicht sah und deshalb nicht attackierte. Drei Missionen sind bereits so gut wie unter Dach und Fach. Garrett kann schon durch diese Levels spazieren, sich verstecken und Pfeile abschießen, während seine Widersacher Patrouille laufen, ihn suchen und den Hintern versohlen, wenn er nicht geschickt genug ist. „Für den Rest des Spiels haben wir bereits ein klares Bild vor Augen", erklärt Lulu Lamer, „und vergangene Woche hatten wir eine Motion-Capturing-Sitzung mit einem großartigen Schauspieler. Ich kann's kaum erwarten, die aufgezeichneten Bewegungen ins Spiel zu übertragen."

Fan-Einflüsse

Anregungen der vielen Fans werden ebenfalls berücksichtigt. „Wir achten darauf, was am besten angekommen ist, und lassen das weg, was die Leute nicht mochten", verspricht Randy Smith. „Es ist totaler Wahnsinn, mit welcher Begeisterung manche Zocker Missionskonzepte, Gedichte, Lieder und Storys geschrieben haben, die auf unseren Spielen basieren." Wundert es ihn? Wir erwähnten ja bereits: Spargel-Tarzan Garrett erfreut sich nach wie vor großer Zuneigung. Zum Glück lebt er noch, der Meisterdieb.

Harald Fränkel

Das obige Renderbild soll andeuten, wie realistisch eine Kathedrale im fertigen Spiel aussehen wird. Der kleine Shot zeigt zum Vergleich ein ähnliches Bauwerk aus dem ersten Teil.

Deus Ex 2	
Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	ION Storm/Eidos
Fertig zu:	30 %
Erscheint:	Ende 2002
Vergleichbar:	Deus Ex
Internet:	www.deusex.com

Dark Project 3	
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	ION Storm/Eidos
Fertig zu:	40 %
Erscheint:	Ende 2002
Vergleichbar:	Dark Project 2
Internet:	www.eidos.de

Kommentar

Harald Fränkel

» Wenn die Filmdose mit den privaten Nacktbildern der Freundin im Fotolabor versehentlich mit der der Coupé-Redaktion vertauscht wurde und die Bilder nach der Entwicklung an jedem Kiosk zu haben sind – dann dürfen Sie sich Sorgen machen. Was die Entwicklung von Deus Ex 2 und Dark Project 3 angeht, besteht dazu kaum Grund: Warren Spector hat schon immer Spiele gemacht, die von Testern wie der Zocker-Szene gleichermaßen geliebt wurden. Meisterdieb Garrett profitiert sogar davon, nicht mehr aus dem Hause Looking Glass zu kommen: Dank Unreal-2-Engine kriegen seine Abenteuer endlich die grafische Anmut, die das nach wie vor einzigartige Spielprinzip verdient. Lassen Sie sich nicht von den ersten Screenshots täuschen! «



Fakten
- Berufskiller-„Simulation"
- Nachfolger eines indizierten Spiels
- PC-Version anders als Konsolenvarianten
- 4- bis 5-mal mehr Polygone als im Vorgänger

Er hat sich nicht verändert: Hitman zeigt sich noch immer im schwarzen Anzug und bevorzugt schwere Waffen (mit Zielfernrohr).

Mord ist sein Hobby

Jetzt ist es raus: Der Nachfolger des wohl umstrittensten Spiels des vergangenen Jahres wird entwickelt. Wir verraten Ihnen alles, was es derzeit Wissenswertes über die Berufskiller-Simulation zu sagen gibt. Aber immer dran denken: Hitman 2 ist nur ein Spiel!

Erinnern Sie sich noch an IO Interactive, diesen kleinen Spiele-Entwickler aus Kopenhagen, der im September 1998 gegründet wurde? Nun, die Dänen tüfteln gerade an *Hitman 2*, das im kommenden Jahr erscheinen soll. Der Spieler übernimmt erneut die Rolle des Auftragskillers im dunklen Anzug. Über das Vorgängerspiel breiten wir an dieser Stelle den Mantel des Schweigens, denn das wurde wegen seiner Gewaltdarstellungen von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften am 28. April indiziert. Trotzdem wanderten weltweit rund 400.000 Exemplare davon über den Tresen. Im zweiten Teil verdingt sich der Hitman zunächst als Gärtner in einem sizilianischen Kloster. Doch so viel können wir Ihnen schon jetzt verraten: Lange kümmert er sich nicht um das Wohl zarter Pflänzchen ...

Vom Einzelgänger zum Teamspieler?

Da die dänischen Entwickler nicht gerne im Schatten ihrer finnischen Kollegen von Remedy Entertainment (*Max Payne*) stehen, soll die hauseige-

Im Gespräch mit IO Interactive

Unser Korrespondent Steen Bachmann konnte für Sie mit Jacob Andersen, dem normalerweise zurückgezogen agierenden Chef-Designer von *Hitman 2*, sprechen. Der Däne plauderte auch einige interessante Details zum Spiel aus. Lesen Sie selbst!



Jacob Andersen, Chef-Designer von Hitman 2

PC ACTION Was hat Hitman denn getrieben, seit wir ihn das letzte Mal gesehen haben?

Jacob Andersen: Das Spiel beginnt etwas ungewöhnlich in einem kleinen Kloster auf Sizilien. Nach dem Massaker und den verrückten Erlebnissen mit den Klonen im Keller der psychiatrischen Anstalt am Ende des ersten Spiels floh Hitman hierher und versucht seitdem, herauszufinden, wer – oder besser – was er ist. Er hat seine Waffen an den Nagel gehängt und verbringt die meiste Zeit im Kräutergarten des Klosters. Ein Priester namens Vittorio versucht seit Monaten, ihn zu therapieren. Besagter Pater Vittorio ist die einzige Person, zu der Hitman Vertrauen fasst und die der frühere Meuchelmörder als eine Art Familienersatz ansieht. Es wird allerdings nicht lange dauern, bis Hitman angestiftet wird, zu seinem alten Beruf zurückzukehren.

PC ACTION Wie geht ihr an so eine Hintergrundgeschichte heran? Beschäftigt ihr einen professionellen Schreiber?

Jacob Andersen: Wie schon beim Vorgänger macht in der Tat ein Profischreiber Korrekturen, damit die Story nicht so konfus wird, wie sie Spieleentwickler manchmal machen.

PC ACTION Wird das Spiel diesmal eine Speicherfunktion haben, die jederzeit zur Verfügung steht?

Jacob Andersen: Das Fehlen der Speicherfunktion ... ja, wir haben deswegen beim Vorgänger schon einen Haufen Beschwerden bekommen. *Hitman 2* wird eine vollständige und jederzeit verfügbare Speicherfunktion haben, allerdings werden wir wohl die Speichermöglichkeiten auf eine bestimmte Anzahl in jeder Mission beschränken.

PC ACTION Wird *Hitman 2* auch aus der Ego-Perspektive gespielt werden können?

Jacob Andersen: Eine Menge Spieler wollten gern den Vorgänger wie einen Ego-Shooter spielen, also werden wir das in die PC-Version einbauen. Für Scharfschützen gibt es dort einfach die besten Voraussetzungen. Auf der Xbox und der PlayStation 2 steuert man Hitman aber weiter ausschließlich in der Verfolgerperspektive. Das ist einfach die beste Lösung, wenn man ein Gamepad benutzt.

PC ACTION Inzwischen ist IO Interactive ja gar nicht mehr so unbekannt. Zieht es denn auch Leute aus dem Ausland in euer Team? Dänemark ist ja nicht so groß.

Jacob Andersen: Zum Teil. Wir beschäftigen nun einige Ausländer, darunter zum Beispiel Jeremy Petreman, einen sehr geschickten 3D-Grafiker aus Kanada. Es ist allerdings sehr schwierig, ausländische Arbeitskräfte zu gewinnen, denn die hohen Steuern in Dänemark schrecken doch ziemlich ab. Das ist aber kein Problem, denn auch hier gibt es genügend talentierte Köpfe.

PC ACTION Die Musikuntermaulung ist ja wichtig, um die passende Atmosphäre in einem Spiel zu erzeugen. Was stellt ihr euch für *Hitman 2* in dieser Richtung vor?

Jacob Andersen: Wie im ersten Teil schreibt Jesper Kyd den Soundtrack. Jesper ist bekannt für seine elektronischen Stücke im Bereich Techno und Trance. Einer der Gründe, warum wir ihn damals ausgesucht hatten, war, dass er Erfahrung mit „Chip"-Musik hatte, also die Art von Musik, die mit dem Computer erzeugt wird. Für *Hitman 2* komponiert Jesper klassische Stücke, die er mit seiner ganz persönlichen Note versieht. Im Moment arbeitet er mit jemandem zusammen, der sicherstellt, dass alle Melodien mit echten Instrumenten gespielt werden können. Die Musik wird dann von dem Radio Philharmonic Orchestra in Budapest aufgenommen. Das Orchester verfügt über mehr als 60 Musiker und einen Chor von 50 Sängern. Die ersten Demos, die wir uns angehört haben, klangen beeindruckend.

PC ACTION Momentan ist es scheinbar in Mode, Filme zu Computerspielen zu drehen, wie man an *Tomb Raider*, *Final Fantasy* oder *Resident Evil* sehen kann. Ich habe gehört, es gab auch bei euch Anfragen diesbezüglich. Ist das wahr?

Jacob Andersen: Ja, es gab tatsächlich einige. Der beste Vorschlag war allerdings, eine Fernsehserie im Stil von *Akte X* daraus zu machen. Mal abwarten ...

PC ACTION Kannst du uns zum Abschluss noch ein Beispiel geben, welche Missionen in *Hitman 2* auf uns zukommen?

Jacob Andersen: Wie wäre es mit einer interessanten Szene, in der Hitman als Chirurg verkleidet sicherstellen muss, dass die Herzoperation an einem Mafia-Boss schief läuft? Wir haben darauf geachtet, dass der Spieler bei den Morden sehr präzise vorgehen muss, ohne dass unschuldige Zivilisten zu Schaden kommen oder er selbst gefasst wird.

ne Glacier-Grafik-Engine inzwischen vier- bis fünfmal mehr Polygone darstellen können als die bekannte Vorgängerversion. Inwieweit sich das optisch bemerkbar macht, lässt sich bislang nur mutmaßen, denn Screenshots rücken die Entwickler noch nicht heraus. Dafür können wir Ihnen die ersten Konzeptzeichnungen vorstellen. Interessant ist übrigens auch die Tatsache, dass IO Interactive derzeit nach fähigen Programmierern im Bereich Mehrspieler und Online sucht. Wird *Hitman 2* etwa anders als der Vorgänger oder das vergleichbare *Max Payne* nicht nur mit Einzelspielermodus ausgestattet? Sie werden es bei uns früh genug erfahren.

Joachim Hesse

Weltbürger

Halbe Weltreise: In einigen frühen Skizzen verraten uns die Entwickler, wohin sie Hitman diesmal schicken wollen.



Sizilien: Hier fängt in einem Kloster alles an.



Japan: Schneebedeckte Bauten warten auf den Hitman.



Afghanistan: Geräumige, helle Bauten sind hier die Regel.



Malaysia: Unterwegs in der schwülen Hitze von Kuala Lumpur.

Hitman 2

Genre:	Action
Hersteller:	IO Interactive/Eidos
Fertig zu:	15 %
Erscheint:	Ende 2002
Vergleichbar:	Max Payne
Internet:	www.ioi.dk

Kommentar

Joachim Hesse

» Auch wenn es noch keine Screenshots zu sehen gibt: Um die Optik mache ich mir keine Sorgen. Schon eher um den derben Spielablauf. Derart ausgefeilte Meuchelmorde überschreiten für manche mit Sicherheit die Grenzen des guten Geschmacks. Nicht umsonst ist Teil 1 zu Recht indiziert worden. Wer allerdings moralisch gefestigt ist, könnte an dieser Stelle zum ersten Mal von einem der kommenden Spitzentitel des Jahres 2002 gelesen haben. Ich bin schon gespannt. «

Blutige Jagdsaison

Langsam schleichen Sie durch die Gänge, die Finger am Abzug Ihres Raketenwerfers. Mit klopfendem Herzen öffnen Sie eine Tür und spüren bereits im nächsten Moment den heißen Atem des Todes. Hätten Sie doch mal auf Ihren Bewegungsmelder geachtet ...

Vielleicht hilft beten: Auch wenn die grafische Gestaltung der Aliens besonders überzeugend gelungen ist, sollten Sie diese Bestien vorzugsweise im Fernkampf ausrotten. Die Kiefer des Monstrums sind enorm flink ...

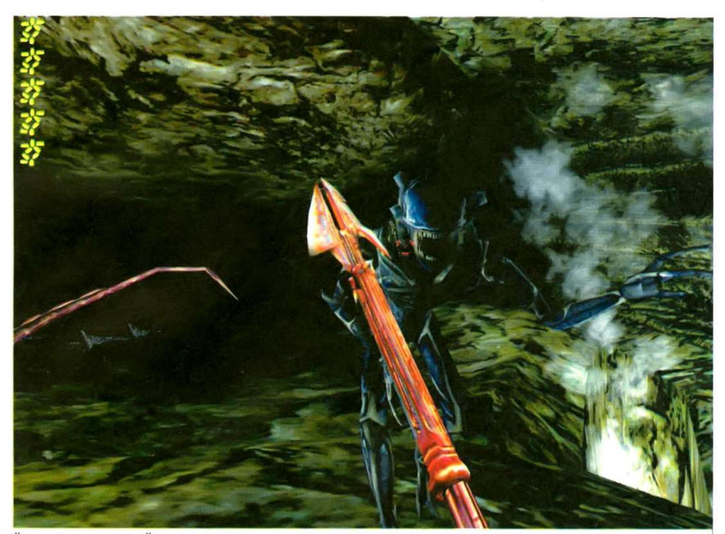
Tödliche Profitgier: Um den Kontostand etwas aufzustocken, entwendet ein Schmuggler ein Alien-Ei aus dem Labor auf LV1211, einem weit entfernten Planeten. Als sich das Lebewesen in seiner Hülle bewegt, erschrickt der Ganove und schmeißt das Ei in den Schacht einer inaktiven Verbrennungsanlage. Unglücklicherweise krabbelt alsbald ein Facehugger aus dem Gebilde und sucht sich einen Techniker als Wirt für sein Monsterembryo. Die Geschichte nimmt ihren Lauf und nach kürzester Zeit dient die Gattung Mensch auf LV1211 nur noch als Brutkasten. Sechs Monate später versucht die Erde erfolglos, mit der Forschungsstation Kontakt aufzunehmen. Ein Marinetrupp landet und sieht sich von gleich zwei blutrünstigen Spezies bedroht – den Aliens und einer Gruppe Predatoren,



Technik, die vor allem Außerirdische begeistert: Der Predator ist durch seine futuristische Ausrüstung besonders für Nah- und Fernkampf geeignet. Ein kurzer Druck auf den implementierten Computer am Armgelenk und der Feind segnet das Zeitliche.



Hilflos? Bei weitem nicht. Obwohl das Alien völlig auf Raketenwerfer, Schrotflinte und sonstige Waffenauswahl verzichtet, helfen ihm seine langen Krallen, der wendige Schwanz und die Bewegungsgeschwindigkeit, sich seiner Gegner zu entledigen.

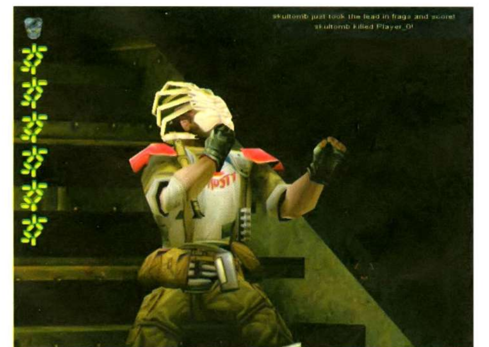


Überwesen gegen Überwesen: Zwar verschafft sich das Alien durch die Schnelligkeit seiner Körperattacken einen immensen Bonus im Nahkampf, es sollte sich jedoch vor der neu integrierten Superwaffe des Predator in Acht nehmen. Der energiegeladene und messerscharfe Zweihand-Speer sorgt für tiefe Wunden und verursacht enorme Schäden. Aufpassen ist also angesagt.

die zur fröhlichen Trophäenjagd eingetrudelt sind. Der Kampf zwischen den drei Rassen beginnt ...

Monster-Massaker

Wie bereits beim indizierten Vorgänger von 1999 schlüpfen Sie in eine der drei Gattungen – Mensch, Alien oder Predator. Sowohl das Waffenarsenal als auch der Beweglichkeitsgrad und die Sichtperspektive entsprechen der gewählten Gattung. Als Marinesoldat tragen Sie Raketenwerfer und Maschinengewehr, bedienen sich technischer Hilfsmittel, um in die Computersysteme einzudringen, und sind durch einen Bewegungsmelder vor unerwarteten Angriffen geschützt. In der Haut des Predator verfügen Sie über futuristische Waffen, etwa Energiegeschosse und einen langen Speer, verschwinden mit Ihrer Tarnvorrichtung aus dem Blickwinkel Ihrer Feinde und kämmen die Umgebung nach Wärmequellen ab. Die dritte und bei weitem am schwersten zu spielende Alternative bieten die Aliens. Diese bewegen sich flink wie Nachbars Lumpi und krabbeln an Wänden rauf und runter. Die irre, verzerrte Fischaugenperspektive und das hohe Tempo treiben einem jedoch eventuell das Mittagessen die Speiseröhre hinauf oder verursachen Kopfschmerzen. Ebenso verzichten Sie bei dem unfreundlichen Gesellen gänzlich auf den Fernkampf. Vielmehr enthaupten Sie Ihre Gegner durch einen raschen Biss oder bearbeiten sie mithilfe Ihrer rasiermesserscharfen Krallen oder des kräftigen Schwanzes.



Küss mich, Liebling: Sowohl die drei im Einzelspielermodus anwählbaren Gattungen als auch die Vorform des eigentlichen Aliens – dem Facehugger – sind im Mehrspielermodus anwählbar. Was braucht man mehr für einen spannenden Wettkampf?

Gänsehaut-Atmosphäre

Damit die Spannung aus den Kino-Klassikern *Aliens* und *Predator* auch im Spiel Früchte trägt, beschäftigte sich die Softwareschmiede Sierra eingehend mit den Action-Schockern. Die Spielfiguren wurden 1:1 übernommen und mit neuen Waffensystemen aufgemotzt. Überzeugend ist auch die verbesserte Grafik und Steuerung, wobei das Spielprinzip des Shooter-Thrillers stark an seinen Vorgänger erinnert. In 21 Einzelspieler-Missionen jagen Sie in der Ich-Perspektive durch dunkle Laborgänge und bewegen sich auf der bizarren Oberfläche des Planeten. Diverse Objekte, beispielsweise stehen gelassene Fahrzeuge, dienen nicht nur der optischen Verschönerung, sondern sind in den Spielverlauf integriert. So dürfen Sie als Marinesoldat locker-flockig alles wegbomben, was nicht niet- und nagelfest ist. Im Mehrspielermodus per Interneteinwahl oder Netzwerkverbindung laden zehn verschiedene Charaktere, von denen einer eigens für die Mehrspieleroption kreiert wurde, in zwölf Missionen zur Todeshatz ein. Im altbewährten „Deathmatch" knallen Sie alles ab, was Ihnen in die Quere kommt, während im „Species Team" das Zusammenspiel mit anderen Ihrer Gattung im Vordergrund steht.

Tanja Bunke

Auf CD-ROM

Alien vs. Predator 2 in Aktion
Erhaschen Sie einen ersten Blick auf den Action-Schocker.
Avsp2.mpg



Alien vs. Predator 2

Genre:	Action
Hersteller:	Sierra/Monolith
Fertig zu:	80 %
Erscheint:	4. Quartal 2001
Vergleichbar:	Clive Barker's Undying
Internet:	www.sierra.de

Kommentar – Tanja Bunke

» Schon beim ersten Hinsehen wird klar, dass mit Alien vs. Predator 2 nicht nur die Fangemeinde der beiden Schocker-Filme angesprochen werden soll, sondern ebenso die Anhänger von knallharten Ego-Shootern. Die im Vorgängerspiel etwas komplizierte Steuerung wurde vereinfacht und die oftmals zu klaustrophobisch kreierten Szenarien vergrößert. «

Geiseldrama

Sind Sie der Aufgabe gewachsen, im Alleingang einen ganzen Wolkenkratzer voll von schießwütigen Terroristen zu säubern? Nutzen Sie das Überraschungsmoment und retten Sie die Geiseln vor einem gnadenlosen Gegner.



Unten links sehen Sie die Anzeigen für Gesundheit, Ausdauer und Moral.

Die jährliche Weihnachtsfeier im Nakatomi Plaza ist in vollem Gange, niemand rechnet auch nur annähernd mit Komplikationen. Doch Oberfiesling Hans Gruber macht dem Veranstalter einen gehörigen Strich durch die Rechnung. In der Absicht, den Tresorraum des Gebäudes zu plündern, nehmen seine schwer bewaffneten Lakaien alle Festgäste als Geisel. Alle? Nein! Alle bis auf einen, nämlich Sie, den New Yorker Cop John McClane. Auf sich allein gestellt, setzen Sie alles daran, Grubers Einheiten auszuschalten und die Geiseln zu retten. 40 nachgebildete Stockwerke des Nakatomi Plaza warten auf ihre Erforschung. Im Laufe des Spiels wächst Ihr Waffenarsenal zu einer beachtlichen Sammlung heran. Dazu zählen neben der M-60 die Heckler & Koch HK P7M13 und die Baretta 92F. *Die Hard: Nakatomi Plaza* orientiert sich direkt am Vorbild, dem Action-Streifen von John McTiernan aus dem Jahre 1988 mit Bruce Willis in der Hauptrolle. 40 Prozent der PC-Umsetzung orientieren sich ausschließlich an Inhalten des Film-Materials, die verbleibenden 60 Prozent setzen sich aus neuen Ideen zusammen.



Die 40 Etagen des Nakatomi Plaza wurden dem Original nachempfunden.



Dieser Terrorist wird jeden Augenblick ins Gras beißen.

Moralapostel

Haben Sie sich schon jemals beim Spielen eines Ego-Shooters um die Moral Ihrer Spielfigur Gedanken gemacht? Nein? Dann wird es aber höchste Zeit. Denn in *Die Hard: Nakatomi Plaza* dürfen Sie neben der Lebensenergie ebenfalls nicht Ihre Ausdauer- und Moralwerte außer Acht lassen. Sinken Letztere unter einen bestimmten Wert ab, schießen Sie leichter daneben und Ihre Opponenten verhalten sich aggressiver. Ob die PC-Adaption an die Qualität des Vorbilds heranreicht, wird sich Ende des kommenden Jahres zeigen. Zumindest Grafik und Story hinterlassen schon jetzt einen positiven Eindruck.

Benjamin Bezold



Die Hard

Genre:	Action
Hersteller:	Piranha/Sierra
Fertig zu:	45 %
Erscheint:	4. Quartal 2002
Vergleichbar:	Half-Life
Internet:	www.sierra.com

Kommentar

Benjamin Bezold

» Dass eine starke Filmlizenz noch lange kein Garant für ein qualitativ hochwertiges Computerspiel ist, bewiesen in der Vergangenheit unzählige, eher mittelmäßige Star-Trek-Titel. Deshalb müssen wir abwarten, ob Die Hard an den Erfolg des Kinofilms anknüpfen kann. Wenn ja, beschert uns Sierra vielleicht schon bald eine Umsetzung der restlichen Trilogie. «



ULTRA FAST BACKUP SOLUTION

24X
BURN-Proof™
STOPS BUFFER UNDERRUNS
/10X/40X



CRW-1610A
16x Schreiben, 10x Wiederbeschreiben, 40x Lesen



CRW-2410S



Ultra High Speed CD Rewriter



DVD-E612
12x /40x max

DVD-E616
16x / 48x max

SCD-2400
24x max

SDD-0824
8x / 24x max

- 24x Schreiben / 10x Wiederbeschreiben / 40x (CAV) Lesen
- ATAPI Interface
- 2 MB Buffer
- Zugriffszeit 130 m/sek (CD-ROM/R)
- Maße: 148 x 192,4 x 42,3 mm (BxTxH)
- BURN-Proof Technologie
  Damit tritt kein Buffer Underun Error mehr auf
- Mitgelieferte Software: Nero Brennsoftware, Audio Editing, CD Label etc.



www.asuscom.de

ASUS Computer GmbH
Harkortstr. 25
40880 Ratingen





Sturmangriff

Den Angriff der Alliierten an der Küste der Normandie haben die Entwickler von Medal of Honor bereits nahezu perfekt in Szene gesetzt – bis das Spiel im Dezember komplett fertig ist, haben sie aber noch einiges zu tun. Ob dann auch der Angriff auf den Genre-Thron glückt?

Allied Assault versetzt den Spieler direkt in das Schreckensszenario Zweiter Weltkrieg. Zwischen 1942 und 1945 erlebt er als US-Soldat Mike Powell in der Ich-Perspektive die Landung in der Normandie, ist unter anderem an der Vernichtung der Geschützbatterien am Hafen von Arzew beteiligt, trifft sich mit dem Widerstand außerhalb des Dorfes Saint Lo, sabotiert U-Boote

D-Day: Der Spieler springt aus einem Landungsschiff, kämpft sich durch den Kugel- und Granathagel sowie an Panzersperren vorbei gen französische Nordküste – und sieht Dutzende von Kameraden fallen.

Fakten

- WWII-Szenario
- Über 20 Levels
- 22 Gegnertypen
- 21 authentische Waffen
- 4 Arten benutzbarer Geschütze
- Wettereinflüsse
- Nachtmissionen
- Mehrspielermodus
- Q3-Engine

bei Trondheim und muss die Ludendorff-Brücke bei Remagen halten – die Schlacht, bei der die Deutschen ihre gefürchtete V2-Rakete einsetzten. Für Abwechslung bei den Örtlichkeiten ist folglich gesorgt: Nordafrika, Frankreich, Norwegen und eben das Ruhrgebiet stehen tagsüber und nachts sowie bei Regen und Sonnenschein auf der Reiseroute. Dass das Spiel dabei auf Realismus setzt und besonders durch den Sound eine beklemmende Atmosphäre im Stil des Kinostreifens *Der Soldat James Ryan* schafft, haben wir bereits bei einer Vorschau in Ausgabe 7/2001 näher beleuchtet. Mittlerweile gibt es neue Informationen und Screenshots, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollten.



Der Wachposten auf dem Turm wird den Suchscheinwerfer gleich nicht mehr benutzen können.



Verkleidung

Unter den 22 Gegnertypen sollen unter anderem Scharfschützen der Wehrmacht, Motorrad-Einheiten und Gestapo-Offiziere sein, wobei aus der deutschen Version aus den bekannten gesetzlichen Gründen die Hakenkreuze und anderen Nazi-Symbole entfernt werden. Rund 20 authentisch nachgebildete, deutsche Fahrzeuge tummeln sich neben dutzenden von Soldaten auf den Schlachtfeldern und auch der Spieler muss nicht auf die schwergewichtige Panzer-Unterstützung verzichten. Neben 21 historischen „normalen" Waffen dürfen Sie vier Arten von stationären Geschützen nutzen. Einen Hauch Spionagegefühl soll die Möglichkeit vermitteln, sich in feindliche Uniformen zu schmeißen, um beispielsweise einer Gefangennahme zu entrinnen.

Hatz im Netz

Bekannt gegeben haben die Entwickler ferner, dass ein umfangreicher Mehrspielermodus geplant ist. Der geht über das etwas abgenudelte Jeder-gegen-jeden-Prinzip hinaus und erlaubt auch teamorientierte Zockerfreuden. Inwieweit *Allied Assault* letztendlich mit sehr ähnlichen Titeln à la *Return to Castle Wolfenstein, Hidden & Dangerous* und *Battlefield 1942* (siehe Seite 54) mithalten kann, die derzeit ebenfalls in der Mache sind, lässt sich allerdings noch nicht restlos beantworten.

Harald Fränkel

Hier gilt es, eine strategisch wichtige Brücke zu halten. Der Panzer links hilft Ihnen zum Glück.

Medal of Honor

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	2015 Inc./EA
Fertig zu:	85%
Erscheint:	Dezember
Vergleichbar:	Operation Flashpoint
Internet:	http://mohaa.ea.com

Kommentar

Harald Fränkel

» Wer das Video auf http://mohaa.ea.com mit der Landung in der Normandie gesehen hat, weiß: Dieses Spiel wird mindestens eine ähnlich beklemmende Atmosphäre auf den Monitor zaubern wie Operation Flashpoint. Lässt man außen vor, dass die historische Thematik in Verbindung mit dem hohen Realismusgrad (vielleicht zu Recht) moralische Fragen aufwirft, erwartet uns wohl ein guter Action-Titel. «



Götter-dämmerung

Counter-Strike-Fans aufgepasst! Mit einem bahnbrechenden Ballistikmodell und schicker Optik nimmt Global Operations den Genrethron der Taktik-Shooter ins Visier.

Die richtige Taktik ist Missionsentscheidend. Hier halten wir unserem Kollegen beim Betreten eines Hauses den Rücken frei.

Die engen Gassen von Beirut eignen sich hervorragend für einen Hinterhalt. Die detailreiche Grafik gefällt auf Anhieb.


Sogar in Kirchen darf gekämpft werden, hier in einem mexikanischen Gotteshaus.

Taktik-Shooter sind derzeit so gefragt wie noch nie. Liefert Valve Software in den kommenden Monaten mit *Counter-Strike: Condition Zero* den heiß ersehnten „halben" Nachfolger zum erfolgreichen *Half-Life*-Mod *Counter-Strike*, arbeitet man bei den Barking Dog Studios in Vancouver bereits an einem thematisch verwandten Titel. Das mehrspielerlastige *Global Operations* verschlägt Sie an zehn Krisenherde rund um den Globus. Egal ob Sie beispielsweise in Tschetschenien, Sri Lanka, Beirut oder am Südchinesischen Meer unterwegs sind, ohne taktisches Geschick und Teamgeist segnen Sie schnell das Zeitliche. Zu Spielbeginn schließen Sie sich einer von über 25 Spezialeinheiten an. Die reichen von der Friedenstruppe über Rebellen- und Guerilla-Kämpfer bis hin zur terroristischen Vereinigung. Je nach Wahl des Teams unterscheiden sich folglich auch die Einsatzziele. Auf der Seite einer Anti-Terror-Einheit befreien Sie vornehmlich Geiseln aus den Klauen ihrer Peiniger und vereiteln Bombenattentate. Als Terrorist handeln Sie natürlich genau andersrum. Dabei gibt Ihnen *Global Operations* die Möglichkeit, wahlweise als Scharfschütze, Aufklärer, Arzt oder MG-Schütze zu agieren.

Fakten
- 10 globale Schauplätze
- 32 realistische Waffen
- Über 25 Spezialeinheiten
- Bis zu 24 Spieler
- Einzelspielermodus

Breites Waffenarsenal

Sage und schreibe 32 authentische Waffentypen kommen in *Global Operations* zum Einsatz. Darunter fallen sowohl einfache Handfeuerwaffen, Maschinenpistolen, Schrotflinten, schwere Maschinengewehre, Scharfschützengewehre und Anti-Panzer-Waffen als auch Sturmgewehre. Sekundäre Verwendung finden unter anderem Nachtsichtgeräte, Granaten und weitere Sprengstoffe. Ein besonderes Augenmerk legen die Barking Dog Studios auf das ausgeklügelte Ballistikmodell. Die Waffeneffizienz orientiert sich direkt an der Realität: Mit zunehmender Entfernung reduziert sich – je nach Waffe – die Durchschlagskraft der Projektile. Im Gegenzug bieten Häuserwände oder Mauern keinen 100-prozentigen Schutz mehr vor gegnerischem Feuer. Beispielsweise werden die Kugeln des Scharfschützengewehrs in der Lage sein, Decken und Wände zu durchdringen. Gnade Gott dem, der dahinter in Deckung gegangen ist.

Offline trainieren

Damit Sie auch ohne Internetanschluss an der virtuellen Terroristenhatz teilnehmen können, verfügt *Global Operations* über einen Einzelspielermodus mit KI-gesteuerten Bots. Kernstück des Programms bleiben aber nach wie vor die komplexen Mehrspieler-Kämpfe. Maximal 24 Spieler dürfen ab Winter 2002 gemeinsam Bomben entschärfen, Attentate ausüben und VIPs eskortieren. Sollten Sie übrigens mal Ihr Leben aushauchen, betreten Sie das Spielfeld erneut auf spektakuläre Weise: per Fallschirm, Helikopter, Truppentransporter oder Amphibienfahrzeug.

Benjamin Bezold


Diese schlagkräftige Spezialeinheit könnte Ihnen vielleicht schon bald in den Straßen von Beirut über den Weg laufen.

Global Operations

Genre:	Action
Hersteller:	Barking Dog Studios/EA
Fertig zu:	40 %
Erscheint:	Winter 2002
Vergleichbar:	Counter-Strike
Internet:	www.globalopsgame.com

Kommentar – Benjamin Bezold

» Counter-Strike mit einer zeitgemäßen Grafik-Engine und realistischer Ballistik? Klingt viel versprechend! Die Programmierer des Echtzeitstrategie-Spektakels Homeworld: Cataclysm sind auf dem besten Weg, uns nächstes Jahr einen heißen Winter zu bescheren. Auf den Screenshots macht Global Operations schon jetzt eine ausgezeichnete Figur. «

In El-Alamein scheiterte einst das deutsche Afrikakorps gegen alliierte Einheiten.

Wüstenfüchse

Konkurrenz für Operation Flashpoint? Im kommenden Frühjahr liefert uns das schwedische Entwicklerstudio Digital Illusions einen authentischen und vielleicht moralisch bedenklichen Actiontitel.

Mehrspieler-Shooter erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Egal, ob *Counter-Strike*, *Tribes 2* oder das famose *Operation Flashpoint*: Tagtäglich liefern sich abertausende Zocker rund um den Globus heiße Team-Kämpfe. So auch demnächst in *Battlefield 1942*, das Sie in die Wirren des Zweiten Weltkriegs versetzt. Wahlweise auf der Seite der Achsenmächte (Deutschland, Italien und Japan) oder der Alliierten erleben Sie mit bis zu 64 Spielern gleichzeitig eines der dunkelsten Kapitel der Geschichte hautnah. In den 16 Szenarien verschlägt es Sie auf die bekanntesten Schlachtfelder. Sie kämpfen unter anderem in den Wäldern der Ardennen, im Wüstensand von El-Alamein oder an den Pazifik-Stränden von Iwo Jima. Den Höhepunkt der Schauplätze bildet aber gewiss die Landung der Alliierten in der Normandie.

Teamwork

Die Ähnlichkeit von *Battlefield 1942* zu Codemasters' *Operation Flashpoint* ist eklatant. Denn die Schweden erlauben Ihnen ebenfalls, sämtliche Fahr- und Flugzeuge, auf die Sie stoßen, zu kontrollieren. Dabei geht Digital Illusions sogar noch einen Schritt weiter: Selbst Kriegsschiffe kann der Spieler betreten und steuern. *Battlefield 1942* besitzt zwar eine Reihe Einzelspielermissionen, das Hauptaugenmerk des Programms liegt jedoch auf dem Mehrspielermodus. Dieser setzt zwingend Teamgeist und Kooperationsbereitschaft voraus. Oder können Sie sich vorstellen, als einzelner Pilot einer B-17 Flying Fortress den Krieg zu gewinnen? Wohl kaum, denn ohne Begleitschutz durch Jagdflugzeuge wären Sie schnell ein Feuerball am Himmel. Und die restliche Flugabwehr könnten ja Ihre Infanteristen am Boden für Sie ausschalten. Wie auf den Screenshots gut zu erkennen ist, zeichnet sich die Grafik-Engine, eine Eigenentwicklung der Schweden, durch einen hohen Detailgrad aus und soll auch auf langsameren Systemen akzeptabel laufen.

Benjamin Bezold


Unter Palmen stehend nehmen Sie mit der Panzerfaust eine japanische Hafenanlage ins Visier.

Battlefield 1942

Genre:	Action
Hersteller:	Digital Illusions/EA
Fertig zu:	40 %
Erscheint:	Frühjahr 2002
Vergleichbar:	Operation Flashpoint
Internet:	www.dice.se

Kommentar – Benjamin Bezold

» Irgendwie ist es schon makaber, dass ausgerechnet der Zweite Weltkrieg als Schauplatz eines Action-Shooters herhalten muss. Vor allem, dass der Spieler in die Rolle eines Soldaten des Dritten Reichs schlüpfen kann, gibt zu denken. Auf der anderen Seite findet man in kaum einem anderen Spiel ein derart komplexes Mehrspieler-System. «

ab 24. August im Handel

DVD MAGAZIN 4 2001

DM 4.80 SEPTEMBER/OKTOBER

IFA 2001
Die Neuheiten, die Trends, die Visionen

NEUHEITEN
Thirteen Days • Snatch
Forrester – Gefunden!
Dr. T and the Woman • Little Nicky ...

Episode I
Alle Infos zur kommenden DVD-Sensation

TERMINATOR 2
Die ultimative DVD-Edition

Ausgabe 4/2001:

- **Neuheiten:** Teuflisch, The Cell, Hannibal, Unbreakable - Unzerbrechlich, 7 Day to live, Thirteen Days, Lost Souls - Verlorene Seelen ...
- **Specials:** Auf den zweiten Blick - Wie sich Goofs in Filme einschleichen, IFA 2001 - Die Neuheiten im Überblick, Versteckt und aufgedeckt - Easter Eggs auf DVD
- **Praxis:** DVD für Einsteiger - Vom Auswählen bis zum Anschließen, Private Cinema
- **Gewinne:** DVD-Player, DVDs, PC-Games und vieles mehr ...





Das Bündnis mit den finsteren Mächten hat den Kriegsherrn in ein untotes Monstrum verwandelt.

Die glorreichen SIEBEN

Auch in der japanischen Mythologie treiben finstere Mächte ihr Unwesen. In dem Action-Epos von Click Entertainment sind es halt nicht Mephisto, Diablo oder Baal, sondern Dämonen wie Raien, die eine tapfere Heldenschar zum Kampf herausfordern. „Thron der Finsternis" oder Genre-Thron – das ist hier die Frage ...





Oben links: Der Magier hat eine Feuersbrunst entfesselt und damit die meisten Gegner niedergestreckt, doch bereits neue Untote stürmen auf die Samurai zu. Oben rechts: Die beschworenen, grauen Stacheln schützen die Flanke der Helden im Kampf gegen diese Drachenschildkröten.

Fakten

- Action-Rollenspiel im Stil von Diablo 2
- Japanische Mythologie als Hintergrund
- 7 Charaktere
- 4 Charaktere gleichzeitig steuerbar
- Taktik mit Formationen
- Befehle geben während einer Spielpause
- Auflösung in 800x600

Mit seinen Filmen *Die Sieben Samurai* und *Das Schloss im Spinnwebwald* (engl. Titel: *Throne of Blood*) inspirierte Japans Meisterregisseur Akira Kurosawa nicht nur zahlreiche Filmemacher, sondern offensichtlich auch die Designer der *Diablo*-Nachahmung *Throne of Darkness*. Wie in den Kino-Klassikern schärfen hier sieben Samurai ihre Klingen, um gegen die finsteren Schergen des Shogun mit Schwert und Zauberei ins Feld zu ziehen. Japans höchster Kriegsherr war nämlich im Angesicht des Todes ein Bündnis mit dem Dämon Raien eingegangen und hatte dem Sensenmann dadurch vorerst ein Schnippchen geschlagen. Dafür verwüsten seitdem Horden von Untoten und Dämonen das Land. Mit dem Ziel, diesen Umtrieben ein Ende zu bereiten, beginnt Ihre Heldenschar die schwere Aufgabe in einer von vier Burgen. Durch die unterschiedlichen Startpositionen erhöht sich die Wiederspielbarkeit.

Diabolische Spiele

An *Throne of Darkness* arbeiten auch zwei ehemalige Blizzard-Mitarbeiter, die mit *Diablo* bestens vertraut sind. Click Entertainment gibt auch offen zu, dass Blizzards beliebtes Action-Rollenspiel beim Designprozess Pate gestanden hat, wie Sie auch während des Spielens zwangsläufig feststellen werden. Mit einfachen Mausklicks dirigieren Sie Ihren ausgewählten Helden durch das Gelände, attackieren Monster und öffnen Türen oder Kisten. Es stehen sieben Charaktere zur Auswahl, deren Fähigkeiten sich ähnlich unterscheiden wie die der drei Klassen im ersten Teil von *Diablo*: Alle Charaktere können ihre Fähigkeiten im Nah- und Fernkampf sowie in der Magie mit jeder Erfahrungsstufe verbessern, beginnen jedoch in jedem Gebiet auf einem anderen Niveau. Zu den japanischen Helden gehört der kräftige Brick, der gerne mit stumpfen, schweren Waffen hantiert. Im Gegensatz zu dieser rohen Gewalt setzt der Schwertkämpfer auf seine elegante und tödliche Technik. Der Ninja wird von den Gegnern häufig erst sehr spät entdeckt und schlägt dann überraschend zu. Magier und Bogenschütze halten ihre Feinde lieber auf Abstand und setzen bevorzugt Zauberei und Fernwaffen aller Art ein. Der Berserker schwingt als Einziger zwei Schwerter gleichzeitig und besiegt so relativ leicht größere Horden schwächerer Dämonenschergen. Nur der Anführer verfügt über wirklich innovative Fähigkeiten: Sein hoher Charisma-Wert prädestiniert ihn, sämtliche Handelsgeschäfte abzuschließen. Außerdem ist er ein Meister der Taktik.

Strategische Schlachten

Anders als in *Diablo* und seinem Nachfolger können Sie in *Throne of Darkness* bis zu vier der sieben Samurai gleichzeitig dirigieren. Das wirft natürlich einige Probleme mit der Steuerung auf, die zwangsläufig deutlich komplexer ausfällt. Hier existieren mehrere Möglichkeiten: Sie dürfen wie in

einem Echtzeitstrategiespiel alle Helden auf einmal selektieren und gegen einen Feind hetzen. Gerade bei mehreren Gegnern entpuppt sich diese Taktik jedoch als ineffektiv. Wählen Sie nur einen Samurai aus, agieren die bis zu drei weiteren automatisch. Sie dürfen sogar Verhaltensregeln für den Computer vorgeben, so dass ein computergesteuerter Bogenschütze auf Wunsch direkten Feindkontakt meidet und die Monster aus der Ferne beharkt, während sich der Berserker ins Getümmel stürzt. Bewegen Sie Ihren ausgewählten Charakter weiter, trotten Ihnen die anderen im Gänsemarsch hinterher. Allerdings können Sie verschiedene Formationen vorgeben und so den anderen Recken eine bestimmte Position zuweisen, eben vor, hinter oder seitlich neben Ihrer Hauptfigur. In der uns vorliegenden Beta-Version kam es noch zu Problemen: Zum einen schwenkten die Formationen nicht mit Drehungen Ihres selektierten Charakters, zum anderen verhindern häufig Hindernisse, dass Ihre Mitstreiter den angedachten Platz auch einnehmen. Selbst wenn Sie den Anführer – der über eine größere Auswahl an Formationen und Taktiken verfügt – in Ihr Einsatzkommando mit einbeziehen, endet eine Schlacht häufig im Chaos.



Diese drei Blitze sollten die verbleibenden Dämonen vernichten. Unten links erkennen Sie gut die transparenten Wände.



Knisternd bildet sich zuerst ein Spannungsbogen um den Charakter, bevor sich der Blitz aus seinen Händen entlädt.

Alles stopp!

Je wirrer das Kampfgetümmel, desto schlechter geht es im Normalfall für Ihren Vierertrupp aus. Deswegen integrierte Click Entertainment die Möglichkeit, das Spiel anzuhalten, in Ruhe die Lage einzuschätzen und noch während der Spielpause jedem Helden einzeln neue Befehle zu geben oder Heiltränke zu schlucken. Das mag den strategischen Tiefgang fördern, gleichzeitig stört es aber empfindlich den Spielfluss und passt einfach nicht zu einem Action-Rollenspiel im Stil von *Diablo*. Sogar noch einen Schritt weiter geht die zweite Option: Ohne dass im Spiel auch nur eine Sekunde verstreicht – also auch mitten in einer Schlacht –, dürfen Sie Ihre vier aktiven Samurai auswechseln. Schließlich sitzen noch drei Recken, auf deren Gesundheitszustand Sie gut achten sollten, auf der Ersatzbank, um für brenzlige Situationen gewappnet zu sein. Mit dieser Spielweise gerät die Action aber ganz schön ins Stocken.



Verzweiflungstat: Schwer verwundet setzt der Brick einen Flammenkreis-Zauber ein, während seine Freunde zu Hilfe eilen.



Ein solches Inferno mag schwächere Gegner abhalten, aber dieser Dämon ist bis zum Magier vorgedrungen.

Vorteil Mehrspieler

Oben genannte Probleme treten natürlich nur in der Einzelspielerkampagne auf. In Mehrspielerpartien mit bis zu 35 Teilnehmern lenkt jeder nur einen Charakter und das Spiel lässt sich eben nicht anhalten. Zahlreiche Spielmodi, wie man sie beispielsweise aus *Nox* kennt, sorgen hier für Abwechslung: King of the Hill, Deathmatch, Allianz gegen den Kriegsherrn und viele mehr. Allerdings wird es für *Throne of Darkness* kein Pendant zu Blizzards Battle.Net geben. Die Multiplayer-Gefechte finden immer auf den privaten Rechnern statt, der Server dient nur als gemeinsame Anlaufstelle, um ein neues Spiel zu starten. Angst vor Cheatern ist im Mehrspielermodus trotzdem unangebracht, denn erbeutete Gegenstände oder errungene Erfahrungsstufen sind beim nächsten Match ohnehin wieder weg. In der Einzelspielerkampagne muss jeder für sich selbst entscheiden, ob er unfaire Hilfsmittel einsetzen will, aber da stört es ja auch niemanden.

Alexander Geltenpoth

Throne of Darkness

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Click/Vivendi
Fertig zu:	90 %
Erscheint:	Oktober 2001
Vergleichbar:	Diablo 2
Internet:	www.sierra-throne-of-darkness.de

Kommentar – Alexander Geltenpoth

» Da hat Click Entertainment noch ein gutes Stück Arbeit vor sich, denn einige Spielfeatures wie die Pausefunktion, Formationen und Taktiken sind noch nicht ganz ausgereift. Optisch macht Throne of Darkness einen guten Eindruck, obwohl es hinter Diablo 2 zurückbleibt: Die Grafik aus dem Baukasten ist einfach noch zu steril, um realistisch zu wirken. Der japanische Stil hingegen ist reine Geschmackssache. «

Abo-Sensación!

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön eines der Top-Spiele „Tropico" oder „Bundesliga Manager X" als kostenlose Prämie.

Aufstrebende Bananenrepublik sucht engagierten Diktator. Schweizer Bankkonto und „Wahlhelfer" von Vorteil. So in etwa könnte die Stellenanzeige lauten, die Aufbaustrategen und Hobby-Ökonomen nach Tropico einlädt. Formen Sie aus Ihrem Eiland ein Urlaubsparadies oder errichten Sie eine Militärdiktatur. Die Strategie ist Ihnen überlassen. Spaß ist auf jeden Fall garantiert.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM



Der neueste Part der legendären Bundesliga-Manager-Serie: Neben den klassischen Tugenden einer modernen Sportmanagement-Simulation (Training, Aufstellung, Taktik, Stadionausbau etc.) erwarten Sie in BMX sehenswerte 3D-Spielszenen, die Sie aus mehreren Kameraperspektiven und kommentiert von SAT.1-Reporter Jörg Wontorra verfolgen.

Hardwareanforderungen:
Pentium II 400, 64 MB RAM

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: **www.pcaction.de**

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher.

Praktisch
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag.

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcaction.de

❒ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM
(DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland 139,20/Jahr; öS 909,-/Jahr)

❒ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; öS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um ein Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action mit CD und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Bitte nur eine ankreuzen. Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

■ **Tropico** (Art.-Nr. 002045)
■ **Bundesliga Manager X** (Art.-Nr. 002046)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3 bis 4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

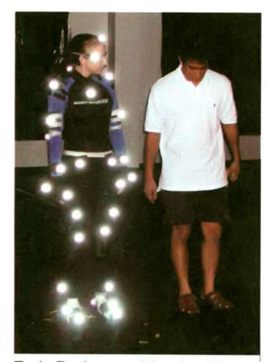
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Wer ist hier der Boss?

Online-Rollenspiele à la Everquest und Anarchy Online beschränken den Wettbewerb unter Spielern nur auf drei Kriterien: Levelanstiege, Ausrüstung sammeln, Monster klatschen. Shadowbane bietet mehr.


In der Verfolgerperspektive reisen Sie durch die Welten von Shadowbane. Stufenloses Zoomen ist möglich.


Tanja Bunke stand für das Motion Capturing (Aufzeichnen der Bewegungsabläufe mittels speziellen Anzugs) der weiblichen Spielfiguren vor der Kamera.

Shadowbane

Genre:	Online-Rollenspiel
Hersteller:	Wolfpack/Swing Ent.
Fertig zu:	80%
Erscheint:	Dezember 2001
Vergleichbar:	Ultima Online, Diablo 2
Internet:	www.shadowbane.com

Kommentar — Tanja Bunke

» Beeindruckend. Shadowbane legt seinen Schwerpunkt nicht auf die oftmals nervige Jagd nach Gegenständen und höheren Stufen. Vielmehr bietet das Spiel all das, was bei den anderen Rollenspielen nur spärlich auf dem Programm steht: Strategie, umfangreiche Charaktergestaltung und ein richtiges Hauptziel. «

Wir wollen der Spielergemeinschaft genau die Möglichkeiten bieten, die andere Rollenspiele nicht besitzen." Mit dieser klaren Vorstellung machten sich Todd Cole, einer der beiden Präsidenten der Softwareschmiede Wolfpack, und sein Team ans Werk. Das Resultat ist ein umfangreiches Online-Rollenspiel, das sowohl Elemente aus Wirtschaftssimulationen als auch aus Strategiespielen besitzt.

Aus drei mach eins

Sie wählen Ihre Spielfigur aus sieben Rassen und vier Grundklassen (Heiler, Kämpfer, Rogue und Zauberer). Nach etwa zehn Levelanstiegen stehen bis zu sechs klassenspezifische Spezialisierungen und 30 Disziplinen zur Verfügung. So reift der Heiler beispielsweise zum Priester heran und schnuppert mit der Disziplin Schwerttänzer in die Welt eines Kriegers. Ähnlich schnell wie bei *Diablo 2* gelangt Ihre Figur in höhere Levels und bereitet sich so auf das Ziel des Spieles vor – die Herrschaft über den Server. Und genau hier werden die Strategen und Wirtschaftssimulationsspieler angesprochen. Mithilfe Ihrer Gilde und des Lebensbaumes, der Ihre Gebäude mit Energie versorgt, bauen Sie sich eine Festung mit Geschäften und Händlern. Kurz gesagt: Sie gestalten Ihre Welt mit. Darüber hinaus sitzen Sie nicht auf Ihrem Server fest, sondern wechseln mit einem Magierportal zwischen den optisch unterschiedlich gestalteten Welten. Da *Shadowbane* auf dem Spieler-gegen-Spieler-Prinzip basiert, sind Gildenkämpfe an der Tagesordnung. Angst vor Lag brauchen Sie laut Auskunft des Entwicklers nicht haben. Die leistungsstarke Engine und das Netzwerk seien für ein großes Zusammentreffen von Spielern konzipiert.

Tanja Bunke



Das Benutzermenü ist beliebig einstellbar und verfügt über ein umfangreiches Schemenarsenal.

Ihre Kreatur wird bald Papa: Der Affe hat sich dafür entschieden, ein Küken großzuziehen.

Bist du mein Papa? Ein kleines gelbes Küken watschelt auf Ihre Kreatur zu. Ja, was hat sich Lionhead denn nun schon wieder für Sie ausgedacht?

Vaterfreuden?

Es war einmal *Black & White*, die Göttersimulation von Stardesigner Peter Molyneux. Falls Sie zu den Bildschirm-Göttern zählen, erinnern Sie sich bestimmt noch an die singenden Missionare, die am Strand der ersten Insel eine zweite Arche Noah bauen wollten, oder? Nun, es soll ja Spieler geben, die die drei nervenden Gesellen am Leben gelassen haben, denn dann kreuzten die Burschen nach ihrer Weltreise in der letzten regulären Mission des Hauptspiels wieder auf. Was bislang verschwiegen wurde: Die Sangesbrüder haben eine Inselgruppe mit neuen Kreaturen entdeckt. Die und mehr bekommen Sie bald im Add-on *Creature Isles* präsentiert.

Großer Bruder

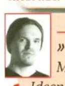
Doch das ist längst nicht alles, wie Peter Molyneux betont: „Wir sind in der Lage, mehr Unterspiele, Rätsel und neue Möglichkeiten einzubauen – genau wie neue Wunder und Fertigkeiten." Die größte Neuerung ist mit Sicherheit ein zweites Haustier. Das wird allerdings nicht von Ihnen herangezogen, sondern von Ihrer Kreatur. Sie selbst haben keinen direkten Einfluss auf den neuen Kameraden, denn die Tiere auf den neuen Inseln haben sich von Göttern losgesagt und einen eigenen Verein namens „Die Bruderschaft" gegründet. Wenn Sie deren Geheimnisse erlernen möchten, sollte Ihre Kreatur alle Wünsche der dort ansässigen Lebewesen erfüllen. Ist das geschafft, wird sie feierlich in die Bruderschaft aufgenommen und bekommt ein neues Tattoo. Lionhead selbst betitelt *Creature Isles* als „Mini-Nachfolger" zu *Black & White*. Ob das übersetzt jetzt „rausgeschmissenes Geld" oder „Pflichtkauf" bedeutet, werden Sie voraussichtlich im Oktober erfahren.

Joachim Hesse

Black & White: Creature Isles

Genre:	Simulation
Hersteller:	Lionhead/EA
Fertig zu:	75%
Erscheint:	Oktober 2001
Vergleichbar:	Black & White
Internet:	www.bwgame.com

Kommentar



Joachim Hesse

» Das klingt nach einer Menge interessanter Ideen. Der Schwerpunkt scheint sich erfreulicherweise noch mehr Richtung der Kreaturen zu verlagern, die mir persönlich sowieso immer am besten bei Black & White gefallen haben. Hoffentlich baut Lionhead abwechslungsreiche Prüfungen und Rätsel ein. Denn dann dürfen Besitzer des Originals getrost zum Portemonnaie greifen … wenn der Preis stimmt. «



Die neuen Welten von Black & White: Das Zebra steht vor einem bislang unbekannten Bauwerk, vielleicht einem Brunnen.



Nochmal das Zebra: Der rote Schein über dem Kornfeld könnte ein neues Wunder sein, das sich auf den „Kreatureninseln" verborgen hält.



Der Stolz eines jeden Golfplatzes: das luxuriöse Clubheim.

Ganz neue Golfklasse

Kult-Designer Sid Meier ist wieder da! Nachdem Sie bei seinem letzten Werk Alpha Centauri noch einen ganzen Planeten bevölkern durften, müssen Sie bei Sim Golf aus einem kleinen Kartoffelacker den besten Golfplatz der Welt machen ...

Als Golfplatzmanager und Kursdesigner in Personalunion müssen Sie bei *Sim Golf* aus einer fußballfeldgroßen 08/15-Furzwiese einen der schönsten, größten und besten Golfplätze der Welt machen. Doch der Weg von einem kleinen Stück Land zum Fünf-Sterne-Golfressort ist ziemlich lang: Zuallererst müssen Sie natürlich einen 9- oder 18-Loch-Platz designen. Wer sich dabei an Wilhelm Buschs „Links sind Bäume, rechts sind Bäume und dazwischen Zwischenräume und da hinten, ach – fließt ein Bach!" hält und neben ein wenig Strauchwerk ein paar Sandbunker anlegt, fährt damit zunächst einmal ganz gut. Ein kleines Vereinsheim mit angrenzendem Restaurant dürfte, gepaart mit einem fairen Mitgliedsbeitrag, die erste Kundschaft anlocken.

Mit wenigen Mausklicks zaubern Sie sich Ihren 18-Loch-Platz zusammen – auch wenn die knappe Geldbörse anfangs keine allzu großen Sprünge erlaubt.

Schwing dein Ding

Ob Ihr Golfplatz was taugt, können Sie sogar selbst testen und dabei alleine oder gegen andere Mitglieder Ihres Clubs in feinster 3D-Optik das Eisen schwingen. Um Ihr Golf-Ressort auf Dauer von der breiten Masse langweiliger Golfplätze abzuheben, müssen Sie vor allem steinreiche Kundschaft anlocken. Dies gelingt beispielsweise mit Luxushotels und eigenen Helikopterlandeplätzen. Von dem dadurch eingenommenen Geld können Sie Ihren Kurs ausbauen und somit immer größere Turniere veranstalten, bis vielleicht eines Tages Stars wie Tiger Woods und Co. auf Ihrem Grün flanieren. Kleines Schmankerl für alle Spieler von *Die Sims*: Mit einem mitgelieferten Tool sollten sich Ihre Sims problemlos in das Spiel und die Golfturniere integrieren lassen.

Christian Sauerteig

Sim Golf

Genre:	Strategie
Hersteller:	Electronic Arts
Fertig zu:	90 %
Erscheint:	November 2001
Vergleichbar:	Theme Park, Sim T. Park
Internet:	www.simgolf.ea.com

Kommentar – Christian Sauerteig

» Eines muss man Altmeister Sid Meier lassen: Er überrascht seit jeher mit immer neuen Spielideen. Das Spielprinzip einer Aufbausimulation mit WiSim-Charakter vom Schlage eines Megasellers wie Theme Park mit einer Golf-Simulation zu kombinieren, ist nicht nur ziemlich originell, es könnte sogar aufgehen. «

Gehe nicht über Los

Klar kennen Sie Monopoly – schließlich gehört es zu den beliebtesten Gesellschaftsspielen der Welt. Wenn Sie jetzt aber glauben, Sie brauchen in der waschechten WiSim Monopoly Tycoon nur über Los zu marschieren, um die dicken Moneten abzustauben, irren Sie sich gewaltig.

In *Monopoly Tycoon* wird nicht gewürfelt und es ziehen auch keine netten kleinen Figuren über das Spielfeld, deren Herrchen Straßen kaufen. Zufall und Glück spielen bestenfalls eine untergeordnete Rolle. Nach umsichtiger Marktbeobachtung in der Stadt dürfen Sie Straßen kaufen und dort entweder selbst bauen oder von den Mitspielern Miete verlangen. Davon abgesehen finanzieren Sie Ihr Wirtschaftsimperium durch eigene Geschäfte, Hotels oder Wohnhäuser: Wenn Sie die Konsumbedürfnisse der Bürger befriedigen können, klingelt es kräftig in Ihrem Geldbeutel. Ähnlich agieren natürlich Ihre Kontrahenten, egal ob Sie gegen den Computer oder Freunde spielen. Es gilt also, den attraktiveren Geschäftsblock zu errichten. Günstige Preise, attraktives Umfeld, andere Geschäfte in der Nähe – all das lockt weitere Käufer an. Kaum geht die Sonne unter, können Sie der Bevölkerung in Ihren Bars, Tanzlokalen, Billardschuppen und Kinos das letzte Geld aus der Tasche ziehen.

Prestigeobjekt

Jedes Ihrer Gebäude in der Stadt erhöht Ihr Prestige, das Sie bei den Bürgern genießen. Ersteigern Sie im späteren Spiel neben ganzen Straßen auch noch Bahnhöfe, Wasser- und E-Werk, haben Sie gute Chancen viel Ruhm und Geld zu ernten und so das Spiel zu gewinnen. Um dieses Ziel zu erreichen, ist aber geschicktes Wirtschaften nötig, denn die Konkurrenz schläft nicht. Entlehnt aus dem Brettspiel, erhalten Sie jeden Tag eine Ereigniskarte: Viele der Karten können Sie aufheben und zu gegebener Zeit gegen einen der Mitspieler einsetzen, um ihm so lukrative Geschäfte abzunehmen oder außerordentliche Kosten zu verursachen. Natürlich setzen Ihre Gegner die gleichen Tricks ein. Ein bisschen Glück ist also doch dabei.

Alexander Geltenpoth

Monopoly Tycoon

Genre:	Echtzeitstrategie
Hersteller:	Deep Red/Hasbro
Fertig zu:	90 %
Erscheint:	November 2001
Vergleichbar:	SimCity
Internet:	www.monopoly.com

Kommentar



Alexander Geltenpoth

» Der Name verspricht mehr, als er in unserer Vorabversion halten kann, denn vom brillant einfachen Konzept eines Monopoly oder der anspruchsvollen WiSim Railroad Tycoon ist Monopoly Tycoon doch ganz schön entfernt. Industrie und Produktion lassen sich – vermutlich aus Rücksicht auf das breite Monopoly-Publikum – leider nicht beeinflussen. Gelegenheitsspieler und WiSim-Spezialisten gleichermaßen zufrieden zu stellen, ist eben nahezu unmöglich, aber lassen wir uns überraschen. «



In der 3D-Ansicht können Sie die ganze Stadt mit einer frei beweglichen Kamera erkunden.



Die strategische Draufsicht mit Umfrageergebnissen eignet sich perfekt zur Planung.

Mit Brandpfeilen feuern diese Bogenschützen auf das Gebäude des Lotusclans, das sofort Feuer fängt.

Feuer & Flamme

Der Name ist Gesetz: Anders als in den meisten Genrevertretern stehen in Battle Realms strategisch anspruchsvolle Schlachten im Mittelpunkt und nicht öder Basisbau oder eintöniges Ressourcen-Management.

Natürlich verzichtet *Battle Realms* nicht auf den Basisbau und Sie sollten sich um ausreichend Nachschub der beiden Rohstoffe kümmern – Wasser und Reis. Aber das Ressourcen-Management reduziert sich auf ein Minimum. Nur in den ersten Minuten müssen Sie die Bauern zur Arbeit einteilen und die wichtigen Gebäude errichten lassen. Danach läuft auf Wunsch alles automatisch ab. Das System ist einfach und benötigt anders als beispielsweise *Age of Kings* oder *StarCraft* keinerlei Mikromanagement. Hier kann sich kein Spieler einen Vorteil verschaffen, besonders weil Bauern automatisch entstehen. Die Wachstumsrate Ihrer Bevölkerung verhält sich indirekt proportional zur Gesamtanzahl Ihrer Einheiten. Das heißt: Je mehr Truppen Sie haben, desto langsamer kommen neue hinzu und umgekehrt. Dadurch ist es gar nicht so einfach, den Gegner endgültig zu besiegen, weil dieser bei großen Verlusten wieder schneller Nachschub erhält.

Entscheidungsschlacht

Über Sieg oder Niederlage entscheidet nur taktisch überlegenes Vorgehen in den Gefechten. Zu diesem Zweck berücksichtigt *Battle Realms* konsequent das dreidimensionale Terrain und die Gesetze der Physik: Einheiten sind bergauf langsamer, höher stehende Truppen richten mehr Schaden an, Fernkämpfer können von Anhöhen weiter schießen und Wälder schränken das Sichtfeld stark ein. Sie dürfen sogar Felsblöcke in eine Schlucht hinabrollen und so Gebäuden oder Feinden schwere Schäden zufügen. In Kombination mit dem vorbildlich umgesetzten Stein-Schere-Blatt-Prinzip der Einheitentypen haben hier echte Strategen die Nase vorn.

Alexander Geltenpoth



Battle Realms

Genre:	Echtzeitstrategie
Hersteller:	Liquid/Ubi Soft
Fertig zu:	85%
Erscheint:	Herbst 2001
Vergleichbar:	WarCraft 3
Internet:	www.liquid.to

Kommentar – Alexander Geltenpoth

» Battle Realms ist ein ganz heißer Kandidat auf den Genrethron. Hier stehen die wirklich spannenden Elemente eines Echtzeitstrategiespiels – nämlich die Gefechte – im Vordergrund. Außerdem sehen die Animationen der Einheiten superrealistisch aus. Leider können Sie auf den Screenshots nicht sehen, wie beispielsweise Schwertkämpfer in vielen verschiedenen, natürlich wirkenden Bewegungen mit ihren Gegnern fechten. «



Im Nahkampf sind die Musketiere den Speerträgern weit unterlegen und können ihre Waffen kaum noch einsetzen.



Von dieser Anhöhe aus dürften die Bogenschützen einen Kampf gegen die Truppen im Tal ohne Probleme gewinnen.

STAR TREK®

DIE SPIELFILME



AB DEM

12.9.01

IM ZEITSCHRIFTENHANDEL

™, ® & © 2000 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten.

Der kleine Hexer



Harry Potter erkundet die zauberhaften Hallen von Hogwarts, in denen es allerlei zu entdecken gibt.

Ein Zauberlehrling, wie er im Buche steht, das ist Harry Potter. Nach der Vorlage des Bestseller-Romans von J. K. Rowling, dessen Verfilmung noch dieses Jahr ins Kino kommt, schlüpfen Sie in die Rolle des berühmten Copperfield-Azubis.

Wie im ersten Buch und im zugehörigen Film *Harry Potter und der Stein der Weisen* verlassen Sie die Welt der Muggel und kommen nach Hogwarts, der Schule für Hexerei und Zauberei. Dort erlernen Sie in mehreren Tutorials die Künste eines Magiers: Zum Beispiel wie Sie mit dem Zauberstab Symbole und Figuren in die Luft zeichnen, um so unterschiedliche Zauber zu wirken. Dieses System dürfte Ihnen schon aus *Black & White* vertraut sein. Wer ein echter Hexer sein will, muss natürlich auch Flugstunden auf dem Besen absolvieren. Dabei handelt es sich lediglich um eine Trainingsaufgabe. Nur als geschickter Besenreiter haben Sie im berüchtigten Quidditch-Spiel eine Chance, das als Arcade-Einlage eine vorrangige Rolle in dem Action-Adventure spielt. Eine hohe Grafikqualität garantiert übrigens die *Unreal*-Engine, deren Lizenz Electronic Arts für die neue Serie gekauft hat.

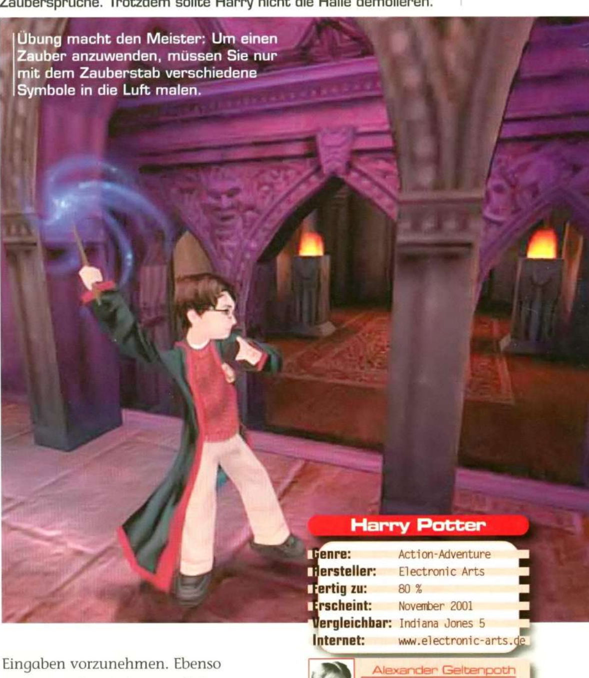
Zauberwelten

Aus der Verfolgerperspektive erkunden Sie Hogwarts und die Umgebung der Schule, entdecken Geheimgänge, versuchen Konfrontationen mit so unangenehmen Charakteren wie Filch und Peeves auszuweichen und sprechen mit über 20 weiteren Charakteren aus der Romanvorlage. Die Welt verändert


Ein für das Spiel ungewohntes Bild: Normalerweise sehen Sie im Action-Adventure nur Harrys Rücken.


Besonders großes Augenmerk liegt auf den optischen Effekten der Zaubersprüche. Trotzdem sollte Harry nicht die Halle demolieren.


Das mittelalterliche Gemäuer ist mit allem, was dazugehört, beispielsweise einem offenen Kamin, atmosphärisch gut in Szene gesetzt.


Übung macht den Meister: Um einen Zauber anzuwenden, müssen Sie nur mit dem Zauberstab verschiedene Symbole in die Luft malen.

sich im Laufe des Spiels, indem Treppen verschwinden oder Klassenzimmer sich verschieben. Die Entwickler veranschlagen etwa eine Spielzeit von 12 bis 20 Stunden, in denen die Kernzielgruppe – Kinder zwischen 8 und 14 Jahren – das 3D-Action-Adventure lösen soll. Geübte Genreliebhaber bewältigen das Spiel vermutlich schneller, aber laut Chris Gray (Executive Producer) sind viele Details, Zauberkarten und Gegenstände so gut versteckt, dass man sie unmöglich alle im ersten Anlauf finden kann. So erhöht sich immerhin die Wiederspielbarkeit.

Kinderleicht

Besonderes Augenmerk legte Electronic Arts auf eine möglichst simple Steuerung, schließlich sollen auch Kinder und all jene Harry-Potter-Fans damit gut zurechtkommen, die keine oder nur wenig Erfahrung mit Computerspielen haben. Eine Taste auf der Tastatur und die Maus reichen völlig, um sämtliche Eingaben vorzunehmen. Ebenso niedrig und auf eine möglichst breite Masse zugeschnitten sind auch die Systemanforderungen: Bereits ein P 233 mit 64 MB RAM und einer 16-MB-Grafikkarte soll ausreichen. Für eine passable Performance ist aber vermutlich – wie in *Unreal* – ein schneller Rechenknecht nötig. Electronic Arts will das Spiel übrigens fast zeitgleich zum Film veröffentlichen, der am 22. November in die Kinos kommt.

Alexander Geltenpoth

Harry Potter

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Fertig zu:	80 %
Erscheint:	November 2001
Vergleichbar:	Indiana Jones 5
Internet:	www.electronic-arts.de

Kommentar

Alexander Geltenpoth

» Harry-Potter-Fans dürfen sich freuen, denn die Computerkonvertierung dürfte relativ nah am Film und der Romanvorlage liegen. Wenn Sie aber schon die Bücher verschmähten, bleibt fraglich, ob Ihnen das Spiel besser gefallen wird. Bei einem für Kinder zwischen 8 und 14 Jahren maßgeschneiderten Spiel besteht eben die Gefahr, dass es im Genrevergleich doch etwas anspruchslos ausfällt. «

Erforschung der Unterwelt

Am wohlsten fühlen sich die kleinen Wiggles unter der Erde. Wir haben die frechen Zwerge auf ihrer Suche nach dem Höllenhund Fenris durchs Erdreich begleitet und sie jede Menge Stollen graben lassen.

Fakten

- Ca. 40 Haupträtsel
- Ca. 80 Stunden Spielzeit
- Tutorial
- 4 Welten
- 5 Zwergenvölker
- 45 Waffen
- 92 Produkte und Produktionsstätten
- Ca. 70 Zwischensequenzen
- Hochkarätige deutsche Synchronsprecher



Das Pilzsymbol über dem Kopf bedeutet, dass unser Wiggle mächtig Kohldampf hat.

Nach etwa drei Jahren Entwicklungszeit beschert uns im September das Berliner Spiele-Entwicklungskombinat Ost (SEK-OST) in Zusammenarbeit mit dem Publisher Innonics ein Strategiespiel der besonderen Art. Als Anführer eines Zwergenvolks, den Wiggles, machen Sie sich mit einer kleinen Gruppe auf die abenteuerliche Suche nach dem entlaufenen Hund Fenris. Was nach einer einfachen Aufgabe klingt, erweist sich bald als lebensgefährliches Unterfangen. Denn Göttervater Odins einstiger Schoßhund ist mittlerweile zum Furcht erregenden Höllenköter mutiert, der die Unterwelt in Angst und Schrecken versetzt. Nachdem wir Sie bereits in der vergangenen Ausgabe (PCA 08/01) mit jeder Menge Informationen rund um den potenziellen Strategiehit versorgt haben, erfahren Sie diesmal, was Sie in der ersten Spielstunde erwartet: „Das muss die Stelle sein, an der Fenris ausgerissen ist!“ Zwei Wiggles schauen in einen Schacht und meinen: „Jo, lass uns hier graben.“ Mit diesen Worten starten Sie die Suche nach Fenris. Während Felix und Gloriana anfangen, sich ins Erdreich zu buddeln, schlagen die drei anderen Wiggles das Lager auf. Der Bau einer Basis ist wie in jedem anderen Aufbaustrategiespiel unverzichtbar. Hier produzieren Sie Lebensmittel, Waffen, erfinden neue Technologien und lassen Ihre Schützlinge die Freizeit verbringen. Freizeit? Sie haben richtig gelesen. Wie im wirklichen Leben ist der Tagesablauf der Wiggles in zwei Schichten eingeteilt, in Arbeits- und Freizeit. Kommt Letztere zu kurz, sinkt die Stimmung und der betroffene Zwerg wird mürrisch und verweigert schon bald den Dienst. Dass Sie unter der Erde nicht allein sind, merken Sie spätestens, wenn Felix und Gloriana auf einen vorhandenen Stollen stoßen. Schon bald machen Sie Bekanntschaft mit einem anderen Volk, das Ihnen einen interessanten Deal unterbreitet. Wenn Sie deren entführte Torwächterin finden, erhalten Sie als Gegenleistung einen Gegenstand, der Ihnen bei der Suche nach Fenris behilflich ist.

Troll-Attacke

Natürlich sind Ihnen nicht alle Lebewesen freundlich gesinnt. Bestes Beispiel sind die beiden Trolle, die Irena beinahe das Leben kosten. Nichts ahnend erforscht sie eine Höhle, als plötzlich zwei riesige Unge-



Irena wehrt sich tapfer gegen die bösen Trolle. In Fässern und Kisten sind oft Goodies versteckt, in diesem Fall eine Machete.



Wenn Sie Ihren Wiggles genügend Freizeit lassen, klappt's auch bald mit dem Nachwuchs, der gleich mit Mütze geboren wird.





Unser bescheidenes Lager. Die blaue Zipfelmütze bei diesem Wiggle bedeutet, dass er eine neue Technologie erfindet.



Leitern benutzen die Wiggles ähnlich wie eine Rutschbahn.

tüme mit Keulen auf sie einprügeln. Glücklicherweise findet Irena eine Machete, mit der sie den Kampf aufnimmt. Schwer verletzt betritt sie als Siegerin wieder unser Lager und kuriert erst einmal ihre Wunden aus. Doch Irenas Einsatz war nicht umsonst. Unweit von der Höhle entfernt lebt ein Einsiedler, der Ihnen für sechs Grillhamster eine Karte überlässt, auf welcher der Aufenthaltsort der Torwächterin markiert ist. Die Nager sind quer über die Spielfläche verstreut, aber schnell eingefangen. Gelingt es Ihnen anschließend, die Torwächterin zu befreien? Oder müssen Sie sich einer Übermacht an Trollen geschlagen geben? Ab dem 20. September können Sie die Wiggles selbst in den Kampf schicken und über 80 vergnügliche Stunden mit den abgefahrenen Zwergen verbringen. Einen ausführlichen Testbericht liefern wir Ihnen in der kommenden Ausgabe.

Benjamin Bezold

Wiggles

Genre:	Strategie
Hersteller:	SEK/Innonics/Infogrames
Fertig zu:	92%
Erscheint:	20. September
Vergleichbar:	Lost Vikings, Cultures
Internet:	www.wiggles.de

Kommentar — Benjamin Bezold

» Abgesehen von den ständigen Programmabstürzen bei der uns vorliegenden Version habe ich schon lange nicht mehr so viel Spaß mit einem Strategie-Spiel gehabt. Wiggles hinterlässt nicht nur optisch und spielerisch einen guten Eindruck, auch aus den Lautsprechern tönt Hochwertiges: Als Synchronsprecher wurden neben Hubertus Bengsch (Richard Gere) H. W. Bussinger (Colt Sievers aus „Ein Colt für alle Fälle"), Daniela Hoffmann (Julia Roberts) und Wolfgang Ziffer (Roger Rabbit) verpflichtet. «

OkaySoft *service*
- Vorbestellservice
- US & UK uncut Importe
- bis 15:30 Sofortversand

OkaySoft *online*
- Topaktuell
- Termine
- Lagerstatus
- Hintergrund-Storys
- ohne Cookies

OkaySoft *shop-mailer*
- Eingangs-Bestätigung
- Versand-Bestätigung
- Terminverschiebungen
- Storno-Bestätigung

OKAYSOFT
SPIELE-VERSAND

12 Jahre Service
Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Age of Sail 2	DV	19,90
Aliens vs. Predator 2 *		i.V.
Alone in the Dark 3	DA	12,90
Alone in the Dark 4	DV	79,90
Am. McGee's Alice	DV	45,90
Anachronox	EV	81,90
Anarchy Online	EV	129,90
Aquanox *	DV	76,90
Arcanum *	DV	75,90
Baldurs Gate - Saga	DV	45,90
- 2 Der Thron d. Bhaal	DV	45,90
- Throne of Bhaal	EV	45,90
- Throne of Bhaal	US	75,90
Black & White	DV	79,90
Blair Witch Project 1	DV	16,90
Catan GOLD	DV	38,90
Clive Barkers Undying	DA	75,90
Codename Eagle	DA	19,90
Combat Flight S.Bundl.	DV	78,90
Commandos 2 *	DV/EV je	89,90
Cossacks	DV	84,90
Counter-Strike	US	25,90
Dark Project 2	DV	24,90
Delta Force Land War.	DA	45,90
Desperados	DV	79,90
Deus Ex 2 *	EV	i.V.
Diablo 1 Doublepack	DA	22,90
Diablo 2	DV	34,90
- Limited Edition	DV	39,90
- Lord of Destr.	DV	59,90
Diablo 2	EV	64,90
- Lord of Destr.	EV	59,90
Die Siedler 4	DV	78,90
- Mission-CD *	DV	29,90
Die Sims ..volle Leben	DV	32,90
- Party ohne Ende	DV	36,90
Doom 3 *	EV	i.V.
Duke Nukem Forever *	EV	79,90
Edge of Chaos	DV	76,90
Emperor: Battle for D.	US	106,90
Emperor: Schlacht u.D.	DV	83,90
Euro Tour Cycling *	DV	59,90
Everquest DeLuxe	DA	79,90
- Scars of Velious	DA	42,90
Fallout Apocalypse	EV	48,90
Gabriel Knight 3 GOLD	DV	39,90
Gilbert Goodmate	EV	82,90
Gothic	DV	74,90
Grand Prix 3	DV	34,90
Grand Theft Auto 2	DV	16,90
Gunman Chronicles	EV	49,90
Max Payne	DA	84,90
Max Payne	EV	79,90
Max Payne	US	118,90
Mech Commander 2	US	159,90
Mech Commander 2 *	DV	87,90
Mech Comm. 2 * ab	EV	79,90
Halflife -Blue Shift	DV	31,90
Halflife -Blue Shift	EV	32,90
- Generation Pack v2	DV	49,90
Heavy Metal FAKK 2	DV	24,90
House of the Dead 2	DA	76,90
Icewind Dale & Heart	DV	78,90
JA 2 unfinished Busi.	DV	28,90
King of the Road	DV	75,90
MoH: Allied Assault *	EV	i.V.
Metal Gear Solid	EV	42,90
Neverwinter Nights *	DV	i.V.
Operation Flashpoint	DA	75,90
Pharao	DV	26,90
Q. 3 -Team Arena	EV	49,90
Red Faction *	US	i.V.
Return to Castle Wolf. *	DV	i.V.
R. Garros Tennis 2001	DV	54,90
Rune	DV	42,90
Serious Sam	DA	49,90
Soldier of Fortune 2 *	EV	i.V.
Star Trek: Domin.Wars	US	124,90
- DS9 -The Fallen	DV	39,90
- Klingon Academy	DV	29,90
- Voyager	ML	49,90
- Voyager Exp. Pack	DV	42,90
Star Wars: Jedi Kn. 2 *		i.V.
Starcraft + Broodwar	DV	26,90
- & DVD	DV	32,90
Startopia	DV	81,90
Sudden Str.-Total War	DV	46,90
Summoner	DV	75,90
Tachyon	DA	22,90
The Nomad Soul	DV	22,90
Theme Park World	DV	29,90
Train Simulator	DV	102,90
Tropico	DV	78,90
UO: Third Dawn	DV	29,90
Unreal -Tournament	EV	28,90
Unreal 2 *	EV	i.V.
Vampire	DV	49,90
Vietnam 2: Special As.	US	82,90
Wackel-Elvis		19,90
Wheel of Time	DV	28,90
World War II Online	US	129,90
Worms: Armageddon	DV	28,90
X-Beyond Doublepack	DV	45,90
X-Com Enforcer	US	109,90

Versandkosten: ab DM 149.- Lieferwert versandkostenfrei (Inland),Vorauskasse 5.50, Nachnahme komplett 13.90, kein Ladengeschäft * bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

31.07.2001

www.OKAYSOFT.de

(Alb)träume werden wahr

Das Phänomen Kind: Oftmals eine große Klappe riskieren, sich jedoch beim kleinsten Schreck an Muttis Rockzipfel festhalten und flennen. Nicht so der kleine Cyprien, der sich bei seiner gefährlichen Reise als wahrer Held entpuppt.



Völlig auf sich selbst gestellt, erforscht der Waisenjunge Cyprien die geheimnisvollen Gegenden des Albtraumlandes auf der Suche nach seinen Freunden.

Cyprien ist schon ein armes Kerlchen. Bereits zehn Jahre verbringt der kleine Racker im Waisenhaus und wartet sehnsüchtig auf eine Familie. Um ihm trotz dieses Umstandes etwas Gutes zu tun, planen die Betreuer eine große Feier zu seinem Geburtstag. Der Raum ist bereits geschmückt und der Kuchen steht auf dem Tisch, als sich langsam das Kinderheim mit Cypriens Freunden füllt. Ausgelassen toben die Lausbuben herum, bis aus einem belanglosen Gerangel eine ernst zu nehmende Prügelei entsteht. Plötzlich löst sich ein Kind nach dem anderen in Luft auf und findet sich im Albtraumland wieder.

Kleiner Mann ganz groß

In der Rolle des Jungen hüpfen, rennen und krabbeln Sie durch die dunklen und bedrohlichen Szenarien des Albtraumlandes. Im Gegensatz zu *American McGee's Alice* schnetzeln Sie sich jedoch nicht mit einem Messer durch die Monsterscharen, sondern nutzen für diese Zwecke eine herkömmliche Schleuder.

Acht Welten mit 76 Levels gilt es zu durchforschen. Am Ende jeder Etappe erwartet Sie ein Obermotz, der sich nach seiner Niederlage in einen Ihrer Freunde verwandelt und Sie mit einer neuen Fertigkeit beglückt. So erhalten Sie beispielsweise ein elastischeres Band für Ihre Schleuder, das Sie besser zielen lässt. Neben den normalen Angriffsfähigkeiten hat der tapfere Recke die Möglichkeit, sich in einen Super-Cyprien zu verwandeln. Seine speziellen Attacken wie der Blitzschlag hauen selbst den gefährlichsten Gegner aus den Latschen. Damit *Evil Twin* nicht nach kurzer Zeit in der Schreibtischschublade verschwindet, will Ubi Soft außerdem Extras wie zusätzliche Skins oder Waffen anbieten, die das Spiel interessanter gestalten.

Tanja Bunke



Die reptilienartigen Gestalten versuchen, Ihnen eins Ihrer drei Leben zu klauen. Mithilfe Ihrer Schleuder zeigen Sie den Kreaturen jedoch, wo es langgeht.

Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	In Utero/Ubi Soft
Fertig zu:	95 %
Erscheint:	September 2001
Vergleichbar:	American McGee's Alice
Internet:	www.ubisoft.de

Kommentar — Tanja Bunke

» Evil Twin wirkt aufgrund seiner abstrakt gestalteten Szenarien und des etwas heruntergekommenen Charakters wie eine stark entschärfte American-McGee's-Alice-Kopie. Kein Blut, kaum erschreckende Momente und meines Erachtens leider zu wenig geballte Spannung. Ich bevorzuge da ganz klar das Mädel mit der blutigen Schürze, aber Geschmäcker sind ja bekanntlich verschieden. «

Endlich wieder Anpfiff!

Bundesliga
timer 2001/2002
Präsentiert von:
SAMSUNG
CMA
DSF

• Alle Teams
• Alle Stars
• Spielpläne
• Europapokal
• Nationalelf

Abbildung in Originalgröße

Präsentiert von:
SAMSUNG
CMA

Alle Fakten, Termine und Berichte zur Liga im praktischen Taschenformat.

Ab sofort für DM 7,80 überall im Handel.



Wertungs-system

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen.

Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche Highend-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen – eine echte Kaufempfehlung – ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Genre / Titel	Hersteller
Actionspiel	
Max Payne	Remedy
Operation Flashpoint	Bohemia Interactive
Starlancer	Digital Anvil
Action-Adventure	
Dark Project 2	Looking Glass
Drakan	Psygnosis
MDK 2	Bioware
Action-Rollenspiel	
Deus Ex	Ionstorm
Diablo 2	Blizzard
System Shock 2	Looking Glass
Adventure	
Bladerunner	Westwood
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts
Grim Fandango	Lucas Arts
Aufbaustrategie	
Anno 1602	Sunflowers
Die Siedler 3	Blue Byte
Startopia	Mucky Foot
Beat 'em Up	
Iron & Blood	Acclaim
Virtua Fighter 2	Sega
Virtua Fighter PC	Sega
Denkspiel	
Catan - Die erste Insel	Ravensburger
Chessmaster 8000	The Learning Company
You don't know Jack 3	Take 2 Interactive
Echtzeit-Strategie	
Age of Kings	Microsoft
Homeworld	Havas Interactive
Moon Project	Topware Interactive
Ego-Shooter	
No One Lives Forever	Monolith
Clive Barker's Undying	Dream Works Int.
Wheel of Time	Legend
Flipper	
Pro Pinball - Big Race USA	Empire
Pro Pinball - Fantastic Journey	Empire
Pro Pinball - Timeshock!	Empire
Flugsimulationen	
B17 - Flying Fortress	Wayward Design
European Air War	MicroProse
USAF	Electronic Arts
Interaktiver Film	
Die Versuchung	THQ
Tex Murphy Overseer	Eidos Interactive
The X-Files Game	Electronic Arts
Jump & Run	
Gifty	Cryo
Rayman 2	Ubi Soft
Tonic Trouble	Ubi Soft
Mehrspieler-Shooter	
Counter-Strike	Havas Interactive
Indiziertes Spiel	Activision
Unreal Tournament	GT Interactive
Rennsimulation	
Grand Prix 3	MicroProse
Pro Rally 2001	Ubi Soft
Superbike World Championship 2001	EA Sports
Rennspiel	
Motocross Madness 2	Microsoft
F1 Racing Championship	Ubi Soft
Nice 2	Magic Bytes
Rollenspiel	
Baldur's Gate 2	Bioware
Gothic	Piranha Bytes
Ultima 9	Electronic Arts
Rundenbasierende Strategie	
Alpha Centauri	Firaxis/EA
Call to Power 2	Activision
Jagged Alliance 2	Sir Tech/Topware
Sonstige Simulationen	
Black & White	Lionhead
M1 Tank Platoon 2	MicroProse
Panzer Elite	Psygnosis
Sportmanager	
Anstoss 2 Gold	Ascaron
Anstoss 3	Ascaron
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line
Sportspiel	
FIFA 2001	EA Sports
NBA Live 2001	EA Sports
NHL 2001	EA Sports
Wirtschaftssimulation	
Die Sims	Maxis
Patrizier 2	Ascaron
Theme Park Manager	Electronic Arts

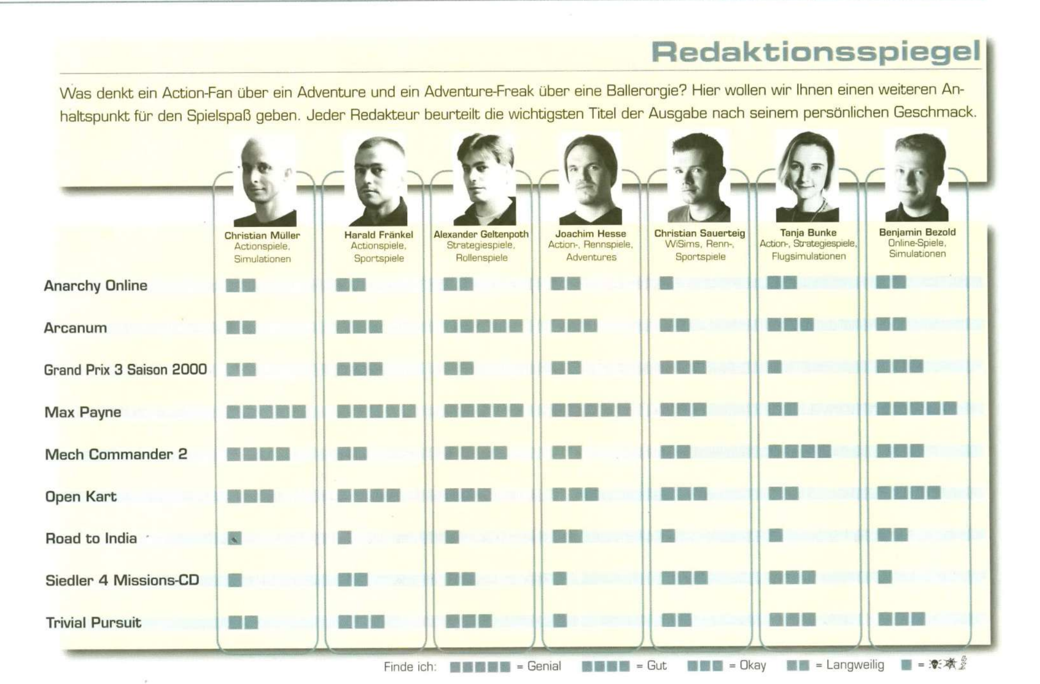
Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	**41-50%**	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.	**31-40%**	**Schwach:** Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	**21-30%**	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern" sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genre-Fans eventuell brauchbar.	**11-20%**	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.	**0-10%**	**Indiskutabel:** So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt für den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele	Tanja Bunke Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen	Benjamin Bezold Online-Spiele, Simulationen
Anarchy Online	■■	■■	■■	■■	■	■■	■■
Arcanum	■■	■■■	■■■■■	■■■	■■	■■■	■■
Grand Prix 3 Saison 2000	■■	■■■	■■	■■	■■■	■	■■■
Max Payne	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■	■■	■■■■■
Mech Commander 2	■■■■	■■	■■■■	■■	■■	■■■■	■■■
Open Kart	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■■■
Road to India	■	■	■	■■	■	■	■■
Siedler 4 Missions-CD	■	■■	■■	■	■■■	■■■	■
Trivial Pursuit	■■	■■■	■■■	■	■■	■■■	■■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ =

Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win9x-Spiele greifen auf Direct-Sound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio-, MP3- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Hier finden Sie Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten), OpenGL (plattformunabh. Schnittstelle), Glide (für alle 3dfx-Karten). T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten

Die Mindestanforderungen laut Hersteller. Außerdem erfahren Sie gegebenenfalls, ob das Spiel auch unter Windows 2000 läuft.

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide, T&L
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1,8 GB/450-680 MB
Internet:	www.mustersoft.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	Beta 0.95
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Gut
Grafik:	96%
Sound:	89%
Mehrspieler:	93%
Einzelspieler:	93 %

» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.

Mit einem Hechtsprung nach links weichen wir dem Schuss des Maskierten aus.

Stirb

Nachdem seine Frau und sein Kind ermordet worden sind, sinnt Max Payne auf Rache – selbst eine Flammenhölle kann ihn nicht stoppen.

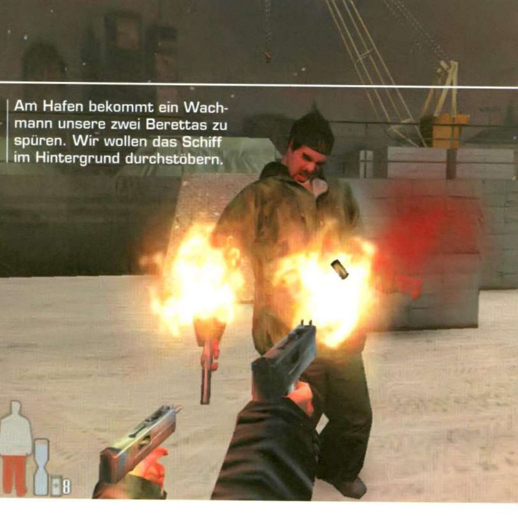
Fakten
- Verfolger-perspektive
- 3 Akte
- 25 Kapitel
- Zeitlupenfunktion für Kämpfe
- Lernmission
- 13 Waffen
- 3 Schwierigkeits-grade
- Spielmodus „Unter Zeitdruck“
- Szenario-Editor

langsam

PC ACTION GOLD

Blöde rumschießen kann jeder Actionheld (selbst ein gewisser sprechender Muskel aus Österreich). Doch Max Payne hat mehr drauf. Er ist die Katarina Witt der Ballermänner: Wenn er zu einer Zeitlupenattacke ansetzt, geraten Feuergefechte zur Kunstform.


In einem Kapitel besitzen Sie nur einen Baseballschläger. Schleichen und gekonntes Zuschlagen sind angesagt.

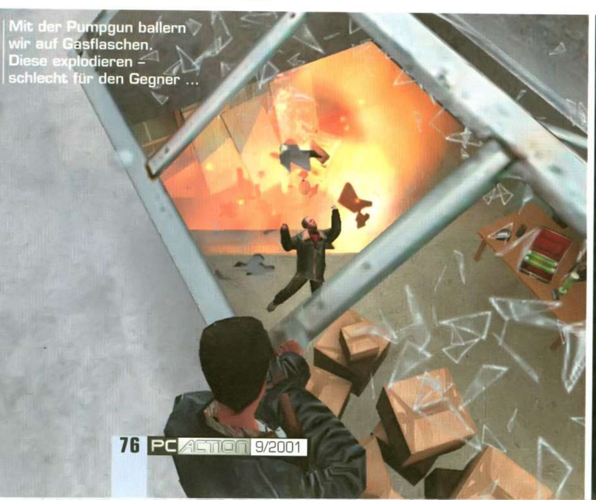

Am Hafen bekommt ein Wachmann unsere zwei Berettas zu spüren. Wir wollen das Schiff im Hintergrund durchstöbern.

Als der Polizeibeamte Max Payne eines Abends nach Hause kommt, hat seine Familie Besuch. Allerdings nicht von netten Nachbarn, sondern von Drogen-Junkies – und die töten kaltblütig Frau und Kind. Die beklemmende Atmosphäre erleben Sie als aktiver Spieler hautnah mit: Max läuft am romantisch knisternden Kamin vorbei die Treppe hoch. Plötzlich dringen die panischen Schreie seiner Lebensgefährtin und das Wimmern des Babys durch eine Tür. Männerstimmen. Der Wind rauscht um das Haus. Drei Schüsse fallen. „Michelle!", schreit Max. Plötzlich steht ein Fremder vor ihm und eröffnet das Feuer. Der Hausherr reagiert blitzschnell, wirft sich rückwärts aus der Gefahrenzone und schaltet den Mann und einen nachfolgenden Kumpan aus. Als Payne das Kinderzimmer betritt, klimpert eine Spieluhr ein Schlaflied. Dann der Schock: Das Baby liegt tot in seiner umgestürzten Krippe. „Nein! Nein! Bitte, Gott, nein!", schluchzt Max und stürmt weiter. Ein weiterer Verbrecher stellt sich ihm in den Weg, wird aber eine Sekunde später, von einer Kugel getroffen, brutal zurückgeschleudert. Doch es ist zu spät. Paynes Frau liegt ermordet auf dem Ehebett. Und auch harte Männer müssen manchmal weinen.

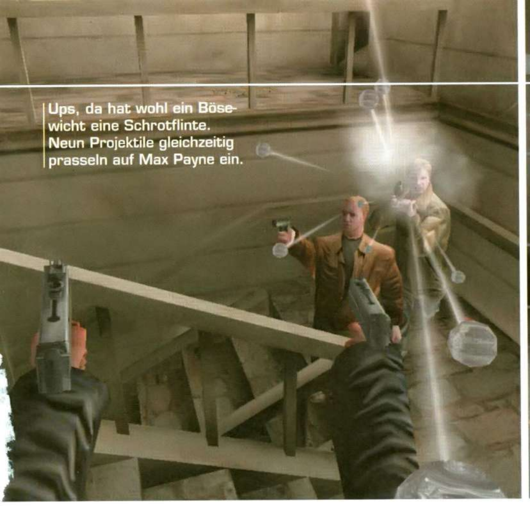
Auf der Cover-CD
Action, Action, Action
So spielt sich Max Payne.
PCA09 Max Payne.mpg

Allein gegen die Mafia

Von Beginn an wird klar: *Max Payne* ist starker Tobak und nicht umsonst von der USK als Erwachsenen-Spiel eingestuft worden. Für den Polizeibeamten zählen in der Folgezeit nur zwei Dinge: 1. Er hat nichts mehr zu verlieren 2. Er will Rache. Als Undercover-Ermittler sollen Sie die Drogenbosse ausheben, die letztendlich für die grauenvolle Bluttat verantwortlich sind. Doch es kommt alles noch schlimmer. Als Max in der New Yorker U-Bahn seinen Kontaktmann und Freund Alex treffen soll, wird auch dieser erschossen. Und die Polizei glaubt, dass Payne der Mörder ist. Jetzt tritt er nicht nur allein gegen die Mafia an. Nein, selbst Gesetzeshüter wollen ihm an den Kragen seiner animierten Lederjacke. Im Verlauf der spannenden Hintergrundgeschichte erwarten Sie ohnehin viele Überraschungen. Einige kurze Zwischensequenzen in Spielgrafik und vor allem vorgelesene Comic-Strips spinnen den roten Faden weiter. Mit Baseballschläger, Faustfeuerwaffen, MPs, Scharfschützengewehr, Handgranaten und Molotowcocktails kämpft sich der Racheengel unter anderem im Schneesturm durch die düsteren Straßenschluchten von New York, prächtig kitschige Mafia-Villen, ein beengtes Frachtschiff, schummrige Nachtclubs und verfolgt einen Ganoven über Schwindel erregende Dächer. Sie blicken Max dabei genreüblich über die Schulter, verbessern Ihren Gesundheitszustand mit Schmerztabletten (!), drücken ein paar Schalter, absolvieren einige wenige


Mit der Pumpgun ballern wir auf Gasflaschen. Diese explodieren – schlecht für den Gegner ...


Gegen Ende fahren die Feinde härtere Geschütze auf. Über den Dächern von New York jagt uns ein Hubschrauber.


Ups, da hat wohl ein Bösewicht eine Schrotflinte. Neun Projektile gleichzeitig prasseln auf Max Payne ein.


Schnell in Deckung! In einer Tiefgarage fährt ein Van vorbei – an Bord ein Maschinengewehr.

Hüpfpassagen, sprengen sich an bestimmten Stellen den Weg frei und grübeln darüber nach, wie Sie unbeschadet an diversen Laserbarrieren vorbeikommen. Abgesehen von der herausragenden Optik ist *Max Payne* insofern nichts Besonderes. Wenn da nicht die Zeitlupenfunktion wäre.

Eleganter Bodenturner

Ein Tastendruck genügt und schon läuft die Zeit langsamer ab. Das erinnert nicht nur an anmutiges Weltklasse-Bodenturnen und unweigerlich an den Kino-Klassiker *Matrix* samt Hauptdarsteller Keanu Reeves, sondern hat auch spielerischen Nährwert. Sie können Feinde besser anvisieren, weil sich diese während der ausgebremsten Phasen so flink bewegen wie südamerikanische Faultiere. Außerdem weichen Sie mit etwas Glück den träge herangleitenden Geschossen aus: mit Hechtsprüngen nach vorn, hinten und zur Seite, die Boris Becker blasser aussehen lassen, als er es momentan wegen seiner Wäschekammer-Affäre mit Frollein Ermakowa ohnehin ist. Weil Sie Ihren Schützling während des Fluges in jede Richtung drehen können, ist kein Bösewicht im Umkreis von 360 Grad vor Ihnen sicher. Bei den akrobatischen Luftsprüngen hören Sie übrigens Ihr Herz überlaut schlagen – Prädikat „sehr stimmungsvoll“. Besonders nützlich ist eine solche Aktion, wenn Sie beispielsweise in Räume vordringen wollen, in denen sich ein Gegner in einem schlecht einsehbaren Eck verschanzt hat.

Doof bleibt doof

Die Getroffenen sinken übrigens enorm realistisch danieder, oft auch in einer heftigen Zeitlupen-Nahansicht, so dass die dank eines gleichnamigen Films geflügelten Worte „Stirb langsam“ eine ganz neue Bedeutung erhalten. Ebenfalls ins Spiel kommt natürlich einiges an roter Farbe, falls Sie verstehen, was wir meinen. Die so genannte Bullet-Time steht nicht unbegrenzt zur Verfügung, sondern maximal acht Sekunden am Stück. Neue Energie tanken Sie mit erfolgreichen Abschüssen. Mit der Intelligenz der Computergegner ist es oft nicht weit her. Sie schießen sich hin und wieder gegenseitig ab, beglücken ihren Kumpel versehentlich mit einer ungünstig geworfenen Handgranate, laufen wie tumbe Lemminge in die Schusslinie oder fallen schon mal irgendwo ohne Fremdeinwirkung runter. Na gut, es gibt ja auch im wirklichen Leben Menschen mit einem IQ auf dem Niveau eines Butterkekses.

Ritt auf der Kugel

Einen coolen Effekt bietet das Scharfschützengewehr.

Man spricht deutsch

Wie die deutsche Version genau aussieht, stand bei Redaktionsschluss noch nicht hundertprozentig fest. Nach Auskunft von Take 2 fehlen wahrscheinlich Blut und Todesschreie. Ganz sicher aber wird sie komplett übersetzt (Texte und Sprachausgabe). Erscheinungstermin: voraussichtlich Ende September.


Während wir im Lift nach oben fahren, müssen wir Laserbarrieren zerstören, andernfalls wird unser Held gegrillt.


Vinni Gognitti ist einer von mehreren Endgegnern. Schon sein Gesicht zeigt, dass er nicht sehr freundlich ist.

So spielt sich Max Payne







IN DEM RESTAURANT WARTET EINE BÖSE ÜBERRASCHUNG ...

Fluschhh!

VERDAMMT, EINE FALLE! PUNCHINELLOS LEUTE SETZEN ALLES IN BRAND. MUSS HIER SCHNELL RAUS ...

SCHMÄÄÄRZ!

Blamm!

TOLL. ICH MUSS WOHL DURCH DIE KANALISATION.

Blamm!

Blamm!

KAUM DER FLAMMENHÖLLE ENTKOMMEN, WARTEN SCHON PUNCHINELLOS SCHERGEN. WIE IN ZEITLUPE HECHTET MAX VORBEI UND LÄSST SEINE COLT COMMANDO SPRECHEN ...

Rattatattata!

DAS LEBEN STINKT.


WAAAHHH!
AAARGH!
Ka-wumm mm m!
Rattatattata!
NA, FREUNDE, WIE SCHMECKT EUCH MEINE EIER-HANDGRANATE?
Blamm!
... DIE SO BERUHIGENDE KÜGELCHEN VERSCHICKT.
PFIU!
PFIU!
PFIU!
DAS IST WOHL EIN FALL FÜR MEINE FREUNDIN SNIPER ...
EINE TREPPE FÜHRT INS FREIE. NUR DIE ZWEI GORILLAS HABEN EIN PROBLEM DAMIT, MAX GEHEN ZU LASSEN. ER BALLERT IM RÜCKWÄRTSGANG ...
AAARGH!
Rattatattata!
HUI, MUSS AUF MEINE FÜSSE AUFPASSEN ...
OKAY. PUNCHINELLO WOLLTE SCHMÄRZ HABEN.
ER WIRD SCHMERZ KRIEGEN.

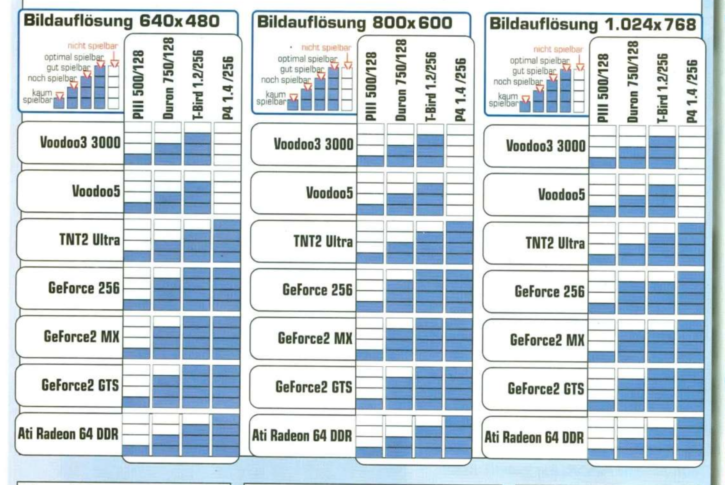
Nachdem Sie mit dem obligatorischen Fadenkreuz gezielt und abgedrückt haben, schaltet die Kamera auf eine Kugelsicht, so dass Sie die Flugbahn des goldfarbenen Projektils bis kurz vor dem Einschlag verfolgen dürfen. Besonders zur Geltung kommt dies in einem weitläufigen Hafengelände, auf dem Sie per Knopfdruck einen Schienenkran fahren und mehrere Wachposten auf Türmen ausmerzen. Wer so weit gekommen ist, darf sich schon Profi nennen, denn *Max Payne* zieht ab dem zweiten Akt im Schwierigkeitsgrad deutlich an. Glücklicherweise können Sie jederzeit speichern. Laut Entwickler soll sich das Programm sogar den Fähigkeiten des Benutzers anpassen, was aber kaum nachprüfbar ist. Weitere Schwierigkeitsgrade stehen erst nach dem Durchspielen zur Verfügung, wobei Ihr Alter Ego dann weniger Blei verträgt und weniger Speichermöglichkeiten existieren. Ebenfalls freigeschaltet wird der Modus New York Minute, bei dem der PC-Besitzer das gesamte Spiel unter Zeitdruck bewältigen soll und für Abschüsse Boni erhält. Bastler erfreuen

Max Payne

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Max Payne benötigt für alle Grafikkarten die neuesten Treiber. Probleme gibt es mit Voodoo-Chipsätzen. Benutzen Sie nur Double Buffering, um Grafikfehlern weitgehend aus dem Weg zu gehen. Bei mittleren Details läuft der Titel bereits mit 500 Megahertz angenehm flüssig. Als unterste Schmerzgrenze (niedrigste Details) gilt ein PIII 450. Für die volle Grafikpracht sind mehr als 1 Gigahertz und mindestens eine GeForce2-Grafikkarte nötig.



Pro & contra

- ⊕ Superrealistische Grafik
- ⊕ Zeitlupenkämpfe
- ⊕ Actionfilm-Flair
- ⊕ Packende Atmosphäre
- ⊕ Spielbares Intro/Albträume
- ⊕ Schnelle Ladezeiten
- ⊕ Story
- ⊖ Nur etwa 10 Stunden Spielzeit
- ⊖ Wenig Abwechslung; streng linear
- ⊖ Macken bei der KI

Sound & Musik

Waffenlärm, pfeifende Kugeln und Schmerzensschreie begleiten Sie während des gesamten Abenteuers – logo. Die glasklare, ungekünstelte Sprachausgabe kommt besonders zwischen den einzelnen Kapiteln bei den Comic-Strips zur Geltung, wenn Max zynische Selbstgespräche führt und an der einen oder anderen Tür lauscht. Musik setzten die Entwickler sehr realistisch ein: Während Sie beispielsweise ein als Nobel-Disco getarntes „Vereinsheim" für Satanisten durchstreifen, dringen ständige entsprechende Beats dumpf an Ihre Ohren.

Steuerung

Nahezu perfekt. Wie bei vergleichbaren Spielen bewegen Sie den Protagonisten am besten mit vier Tasten vor- und rückwärts und nach rechts und links. Per Mausbewegung bestimmen Sie die Blickrichtung. Mit der linken Maustaste schießen Sie, die rechte löst die Zeitlupenfunktion aus. Wem das alles nicht gefällt, der darf die Steuerung frei konfigurieren.

Grafik



Nennenswerte Schwachpunkte? Höchstens die Gesichter der Charaktere: Die sehen zwar fast fotorealistisch aus, sind aber nicht animiert und wirken deshalb wie Masken. Besonders wenn die Typen sprechen, weil ihre Lippen nicht mal zucken. Dafür bewegen sich die Protagonisten enorm wirklichkeitsnah. Außerdem sind fetzige Explosionen, Mündungsfeuer und liebevolle Details zu nennen. Wenn Geschosse in Holz oder Glas einschlagen, fliegen Splitter durch die Gegend. Und das nächtliche New York sieht dank der brillanten, schmutzigen Texturen (Oberflächenstrukturen) und farbenprächtiger Graffiti aus, wie … nun, wie New York eben: dreckig, düster, bedrohlich.

Vergleich

Bei den Actionspielen, die auf die Verfolgerperspektive setzen, ist *Max Payne* momentan einfach nur spitze. *F.A.K.K. 2*, ebenfalls ein optisches Feuerwerk, setzt auf quietschbunte Comicgrafik und abgedrehte Fantasy-Szenarien. Wer eher auf Wikinger steht, macht mit *Rune* nach wie vor nichts falsch. *The Fallen* fällt im Vergleich schon etwas ab, ist aber für *Star Trek*-Fans erste Wahl.

Max Payne	89 %
Heavy Metal F.A.K.K. 2 (abgewertet)	88 %
Rune (abgewertet)	85 %
Star Trek: Deep Space 9 The Fallen (abgewertet)	80 %

Kommentar



Harald Fränkel

Ein Arzt würde wegen des ständig verkniffenen, starren Gesichts von Max wohl eine schwere Nierenkolik oder zumindest Durchfall diagnostizieren, aber diese Tatsache tut dem Spieler nicht wirklich weh: Die restliche Optik ist einzigartig. Statt der langatmigen Comic-Strips, deren Bilder aussehen wie private Polaroids, die versehentlich in die Waschmaschine geraten sind, hätte ich mir noch mehr Zwischensequenzen in der grandiosen Spielgrafik gewünscht. Wenn ich schon einen spielbaren Actionfilm der Extraklasse habe, will ich zwischendurch kein Bilderbuch vor die Nase gesetzt kriegen. All das ist natürlich nur Larifari – denn der Rest rockt. Betrachten Sie meine Motzerei deshalb als Berufskrankheit.

sich unterdessen am mitgelieferten Szenario-Baukasten.

Wie im Rausch

Fast noch eindringlicher als das bereits angesprochene Intro sind übrigens die beiden ebenfalls spielbaren Albträume von *Max Payne*, die als Prolog für den zweiten und dritten Akt dienen. Hier erlebt er den schrecklichen Mord an seiner Familie erneut, allerdings bei sphärischer Musik. Flammen züngeln aus den Wänden, in einem bizarren, tiefschwarzen Labyrinth schneit es eklige, rote Flocken. Und besonders die scheinbar endlosen, zum Teil mit Blut verschmierten Gänge wirken perspektivisch verzerrt – eine Optik, wie sie noch in keinem Spiel in ähnlicher Perfektion zu sehen war. Wir wollen gar nicht wissen, wie viel Geld die Entwickler aus dem hohen Norden für bewusstseinserweiternde Mittelchen ausgegeben haben, um das derart eindrucksvoll hinzukriegen. Scherz beiseite: Finnen können eben nicht nur Saunen bauen, sondern auch interaktive Meisterwerke schaffen. Wo wir abschließend wieder beim Thema Kunst wären.

Harald Fränkel

Kommentar

Christian Müller

„Max Payne rockt wie die fette Scheiße!" Entschuldigen Sie den Jargon, aber so ein Kraftausdruck bringt es für mich am besten auf den Punkt. Remedys Erstlingswerk (!) ist eine hochexplosive Mischung aus Hongkong-Action und Rambo-Ballerei. Der Grund dafür liegt zum einen in der superben Grafik, zum anderen in der innovativ vorangetriebenen Story. JA, HARALD! MIR GEFALLEN DIE COMICS SEHR GUT!!! Endlich wird ein Actionspiel auch mal anders erzählt als mit wilden Kameraschwenks durch die 3D-Welt. Genug Hingucker gibt es sowieso: Auch Sie werden sich dabei ertappen, ein und dieselbe Szene immer wieder anders im Zeitlupenmodus zu spielen. Weil's einfach zu geil aussieht! Okay, manchem mag der puristische Austausch von Blei etwas zu eintönig sein, aber deswegen ist's ja auch ein Action- und kein Abenteuerspiel. Ich find's stark!

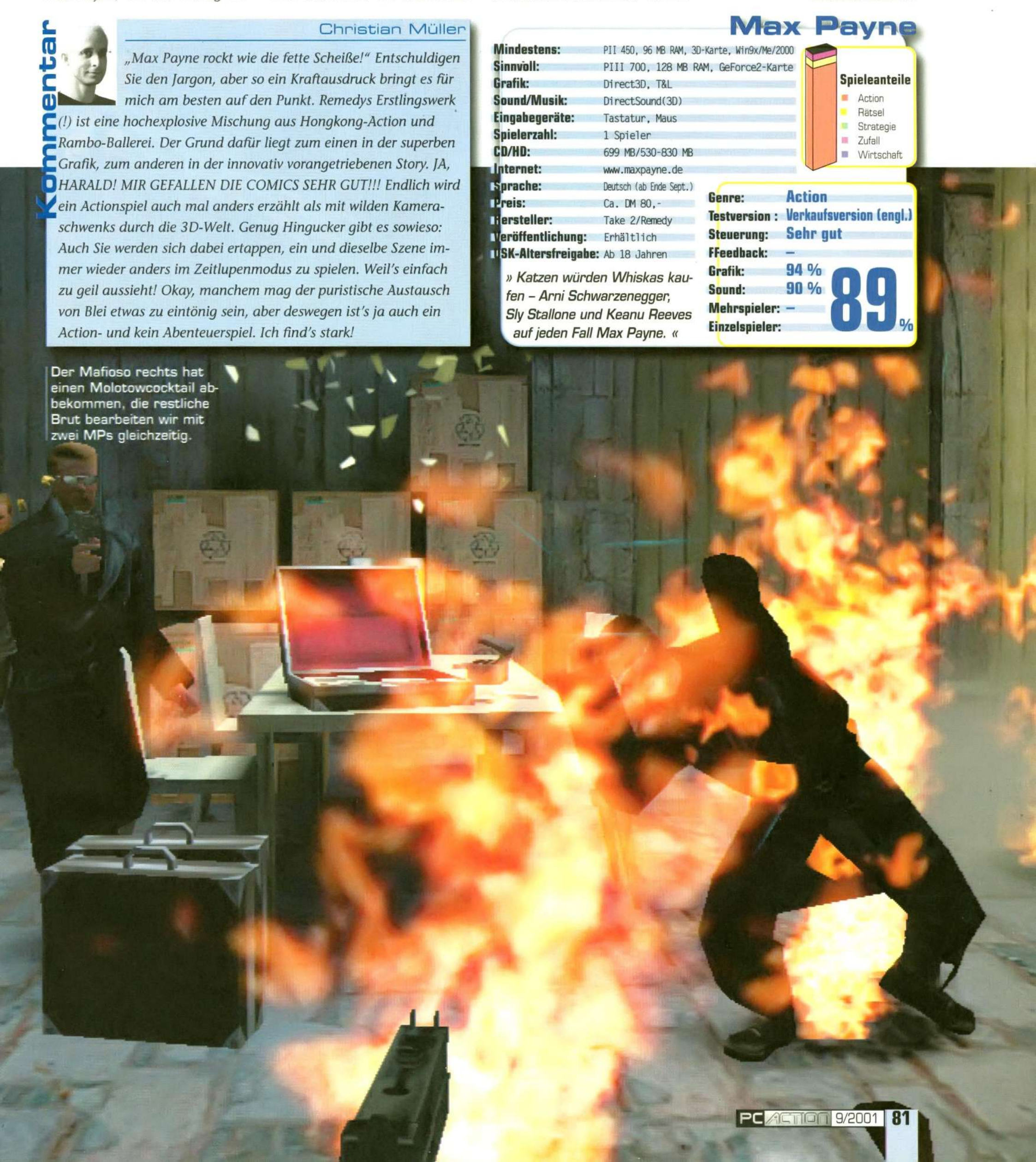
Max Payne

Mindestens:	PII 450, 96 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/Me/2000
Sinnvoll:	PIII 700, 128 MB RAM, GeForce2-Karte
Grafik:	Direct3D, T&L
Sound/Musik:	DirectSound(3D)
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	699 MB/530-830 MB
Internet:	www.maxpayne.de
Sprache:	Deutsch (ab Ende Sept.)
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Take 2/Remedy
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 18 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Katzen würden Whiskas kaufen – Arni Schwarzenegger, Sly Stallone und Keanu Reeves auf jeden Fall Max Payne. «

Genre:	Action
Testversion :	Verkaufsversion (engl.)
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	94 %
Sound:	90 %
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	89 %



Der Mafioso rechts hat einen Molotowcocktail abbekommen, die restliche Brut bearbeiten wir mit zwei MPs gleichzeitig.

Fakten

- Ausbaufähige Einheiten mit Erfahrung
- Vereinfachtes Battletech-System
- Sicht- und Schusslinien
- Tag- und Nachtmissionen
- 3D-Terrain

Hitze des Gefechts

Raketen umschwirren Ihren Kampfkoloss, als er auf die feindliche Basis zustampft. Mit einem gewagten Sprung setzt das 50-Tonnen-Ungetüm über die Befestigungsmauer und erobert das Kontrollzentrum der Geschütztürme, die sich sofort gegen die Verteidiger der Basis richten. Gute Arbeit, MechCommander!

Wir schreiben das 4. Jahrtausend. Nach einer kurzen Phase der Ruhe brodelt es wieder gewaltig zwischen den fünf Adelshäusern der Inneren Sphäre. Das Bündnis zwischen den Häusern Steiner und Davion



Raketen und Laser detonieren im Panzer des Mechs, dessen baugleiches Modell dazwischen bereits gefällt am Boden liegt.



Zwei Mechs verfolgen diesen Gegner, der versucht, durch das für Mechs kaum knietiefe Wasser zu entkommen.



Zwei schwere Mechs feuern ihre Projektorpartikelkanonen auf die Computergegner ab, der mit zahlreichen Einheiten versucht, die Basis einzunehmen.

zerbricht und die Herrscher verlegen zur Bekräftigung ihrer Forderungen erste BattleMechs – riesige, schwer gepanzerte und bewaffnete Schlachtkolosse – in die Krisengebiete. Vor einer Eskalation der Lage schrecken alle noch zurück und so bleibt der Truppenaufmarsch offiziell begrenzt. Stattdessen werden in Freibeutermanier Banditen und Söldner angeheuert, um die Drecksarbeit zu erledigen. Als Anführer eines solchen Söldnertrupps können Sie schnell reich werden, großen Ruhm erlangen und enormen Einfluss gewinnen, vorausgesetzt es gelingt Ihnen opportunistisch als Zünglein an der Waage, auf der Siegerseite zu bleiben. So beginnt Ihre Arbeit mit mehreren Einsätzen gegen angebliche Banditen, die etliche Stützpunkte des Hauses Steiner überfallen haben. Durch die kommenden Schlachten werden Sie immer tiefer in die Intrigen zwischen den Herrscherhäusern verstrickt. Allerdings ist die einzige Kampagne linear aufgebaut. Nur in seltenen Fällen haben Sie die Möglichkeit, auch nur die nächste Mission selbst auszuwählen, geschweige denn sich zu entscheiden, für wen Sie arbeiten. Dafür ist die Story spannend und ein langsamer Anstieg des Schwierigkeitsgrades gewährleistet.



Drei Mechs haben einen Gegner ins Kreuzfeuer genommen. Erhellt von Scheinwerfern und Lasern werfen die Bäume Schatten.

Missionsvorbereitung

Von Ihrem Auftraggeber erhalten Sie vor jeder Mission ein ausführliches Briefing mit kleinem Video und Sprachausgabe. Echte Zwischensequenzen bekommen Sie aber nach jedem Kampagnenabschnitt geboten. Eine Übersichtskarte mit den Zielen des Einsatzes und dem erwarteten Widerstand gehört zu den wichtigen Informationen für die Planung und Auswahl Ihrer Streitkräfte. Zu Beginn verfügen Sie nur über einige leichte und mittelschwere Mechs sowie ein Rudel noch recht unerfahrener Piloten. Sie dürfen Mechs kaufen und verkaufen sowie komplett umbauen. *MechCommander 2* verwendet eine deutlich vereinfachte Version des *Battletech*-Systems, das auch Gelegenheitsspieler recht schnell durchschauen. Die Mech-Konfigurationen lassen sich abspeichern und so unproblematisch in allen weiteren Missionen verwenden. Anders als beim Vorgänger dürfen Ihre Mechs die für jeden bestimmten Einsatz vorgegebene Tonnagebegrenzung nicht überschreiten. So stellt Microsoft sicher, dass die Schwierigkeit jeder Mission passt, unabhängig davon, ob Sie in vorherigen Missionen besonders viele kampfstarke Stahlkolosse erbeutet haben. Für jeden müssen Sie einen Piloten auswählen, der in den Missionen neue Erfahrungen sammelt, seine Fähigkeiten im Manövrieren und als Schütze verbessert und sich Spezialeigenschaften aneignet.

Variabler Einsatz

Bei den Missionen selbst gilt es vor allem, die Einsatzziele zu erreichen. Schließlich werden Sie dafür bezahlt. Das Spektrum ist weit gestreut. Mal sollen Sie eine feindliche Basis zerstören, ein Gebiet von Feinden säubern oder ein bestimmtes Gebäude erobern. Meist nimmt der Einsatz eine vorher ungeahnte Entwicklung und Sie erhalten weitere Instruktionen. Das erhöht die Spannung und sorgt für Abwechslung. Unabhängig davon bietet sich häufig die Möglichkeit, in eigener Sache etwas nebenbei zu verdienen: Indem Sie Lagerhallen und



Vergleich

Speziell die Landschaft sieht in *Ground Control* deutlich besser aus, auch die Steuerung ist geschickter gelöst als in *MechCommander 2*. *Ground Control* ist strategisch sogar einen Tick anspruchsvoller, nur in puncto Atmosphäre kann *MechCommander 2* gleichziehen. Die schon etwas älteren Spiele *Shadow Company* und der erste Teil von *MechCommander* verfügen über keine zeitgemäße Optik mehr.

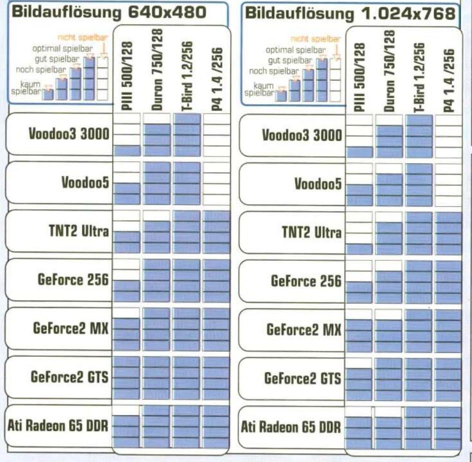
Ground Control	86%
MechCommander 2	82%
Shadow Company (abgewertet)	73%
MechCommander (abgewertet)	71%

MechCommander 2

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Viel langsamer als ein P III 500 sollte Ihr Rechner nicht sein, denn dann müssen Sie schon auf die ganz hohen Auflösungen oder zumindest einige Details für optimale Performance verzichten. 256 MB RAM machen sich im Vergleich zu 128 MB übrigens deutlich bemerkbar. Bei den momentan niedrigen Preisen für RAM-Speicher sollten Sie gegebenenfalls aufrüsten.



Grafik

Mit allen Details rückt sich *MechCommander 2* optisch in ein gutes Licht. Alle Objekte werfen realistische Schatten, in den Nachtmissionen kommen Scheinwerfer zum Einsatz und besonders die Waffeneffekte können sich sehen lassen. Für den vollen Grafikgenuss benötigen Sie einen schnellen Rechner, sonst müssen Sie deutliche Einschnitte hinnehmen oder auf die höheren Auflösungen verzichten. Allerdings bleiben die Bodentexturen in jeder Einstellung sehr verwaschen.

640x480



Sound & Musik

Wichtigster Bestandteil der akustischen Untermalung sind die gut gemachten Soundeffekte: Das schwere Stapfen der Mechs sowie die Entladungen der Laserkanonen und die zischenden Raketen vermitteln erst durch die passende Geräuschkulisse einen so realistischen Eindruck. Vor und innerhalb der Missionen wird die Story größtenteils über die gelungene Sprachausgabe vermittelt. Der Hintergrundmusik fehlt es auf Dauer etwas an Abwechslung, was in den hitzigen Gefechten aber selten auffällt.

Pro & contra

- + Strategisch anspruchsvoll
- + Leicht zu steuern
- + Einsteigerfreundliches, vereinfachtes Battletech-System
- + Abwechslungsreiche, mehrschichtige Missionen
- + Opulente Grafik mit tollen Effekten
- + Selbstständig agierende Einheiten
- − Selbstständig agierende Einheiten
- − Verwaschene Bodentexturen
- − Probleme der Steuerung (Routefinding, Einheitenselektion)
- − Schlechte Gegner-KI

Steuerung

Wie fast jedes Echtzeitstrategiespiel lässt sich auch *MechCommander* unkompliziert mit wenigen Mausklicks steuern. Fortgeschrittene Spieler können mittels der umfangreichen Tastaturbelegung noch einfacher ihre Befehle erteilen. Die simple Kameraführung und Zoomfunktion garantiert Übersichtlichkeit, gute Orientierung und trotzdem eine ausgezeichnete Optik. Allerdings agieren Ihre Einheiten teilweise so selbstständig, dass Sie sich nach wenigen Sekunden nicht mehr an Ihre Befehle halten. Zudem hat die Wegfindung ein Problem mit mobilen Hindernissen, egal ob es sich um eigene oder feindliche Einheiten handelt.

Lastzüge kapern, bessern Sie Ihren Kontostand auf. Eroberte Fabriken und Forschungsanstalten hingegen erlauben Ihnen den Zugriff auf neue Technologien, die Ihnen in späteren Missionen wertvolle Dienste erweisen. Zuvor sollten Sie jedoch die feindlichen Streitkräfte ausschalten. Ihre Gegner setzen neben Mechs aller Art auch Infanteristen, Panzer, Hovercrafts und Helikopter ein. Vor dem ersten Sichtkontakt erscheinen militärische und zivile Einheiten als Standardsymbol auf dem Radar. Nur Aufklärungsspezialisten in Mechs mit überlegenen Sensoren bekommen schon vorab detaillierte Informationen. Mit Art und Stellung der Gegner können Sie Ihr Vorgehen bereits perfekt planen, denn das Terrain ist von Anfang an im gesamten Einsatzgebiet bekannt und auch Gebäude, Straßen und Wälder sind sofort sichtbar. Höchstens Minenfelder sorgen gelegentlich für unliebsame Überraschungen.

Krieger mit Persönlichkeit

Sind die Angriffsbefehle erst erteilt, läuft der Rest einer gut geplanten Schlacht fast automatisch ab. Ihre Piloten agieren nämlich weitgehend selbstständig, indem Sie verbündeten Einheiten zu Hilfe eilen, flüchtende Feinde verfolgen, sich in eine optimale Angriffsposition bringen



Ein Raketenwerfer feuert eine Salve auf diese Basis ab. Nur in großen Gruppen können Fahrzeuge Mechs gefährlich werden.



Im Nahkampf ist der hauptsächlich mit Langstreckenraketen ausgestattete Katapult kein Gegner für andere Mechs.



Rauchwolken bilden sich über den brennenden Trümmern bereits abgeschossener Fahrzeuge.

oder versuchen, feindlichem Feuer auszuweichen. Nur in wenigen Fällen stört diese Eigeninitiative gewaltig, da sich Ihre Mechs zu leicht in einen Hinterhalt manövrieren, auf aussichtslose Gefechte einlassen oder in den Kämpfen ständig gegenseitig blockieren. Alle feindlichen Truppen verhalten sich übrigens ähnlich dämlich. Natürlich dürfen Sie jederzeit eingreifen, neue Order ausgeben und das Verhalten der Piloten korrigieren, was auch in den rasanten Schlachten kein Problem darstellt. Dafür sorgt die simple Steuerung der Einheiten. Die Kameraführung ist geschickt gelöst, auch wenn eine Änderung der Perspektive nur extrem selten nötig ist. Außerdem können Sie das Spiel pausieren und trotzdem noch die Lage analysieren und Ihren Truppen neue Ziele zuweisen. Gerade bei Gefechten an mehreren Fronten gleichzeitig wäre *MechCommander 2* sonst zu hektisch. Wenn Sie die Pausefunktion jedoch sinnvoll nutzen, haben Sie ausreichend Zeit, die toll in Szene gesetzten und sehr detaillierten Schlachten zu genießen: Fahrzeuge gehen in Flammen auf, Laser blitzen, Treibstofftanks vernichten in riesigen Explosionen alles im Umkreis, Raketen ziehen einen Rauchschweif nach, BattleMechs stürzen und rappeln sich wieder auf und hin und wieder fliegen abgetrennte Mechteile wie Beine oder Arme durch die Gegend. Passen Sie nur auf, dass Sie in der Hitze des Gefechts nicht den Kopf verlieren!

Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Ordentlich, was Microsoft da abgeliefert hat. Bemerkenswert vor allem, dass MechCommander 2 sich auch für Gelegenheitsspieler eignet und nicht nur für die eingeschworene Battletech-Fangemeinde empfehlenswert ist. Allein die spannende Kampagne sichert schon Spaß für etliche Tage. Sieben Mehrspielervarianten bieten auch danach noch jede Menge Abwechslung und Spielvergnügen. Vorausgesetzt, Ihr Rechner erfüllt die hohen Anforderungen, denn in geringen Auflösungen und mit weniger Details geht viel Spielspaß verloren.



Vor jedem Szenario erhalten Sie ein kurzes Briefing von Ihrem Auftraggeber. Weitere Anweisungen folgen in der Mission.

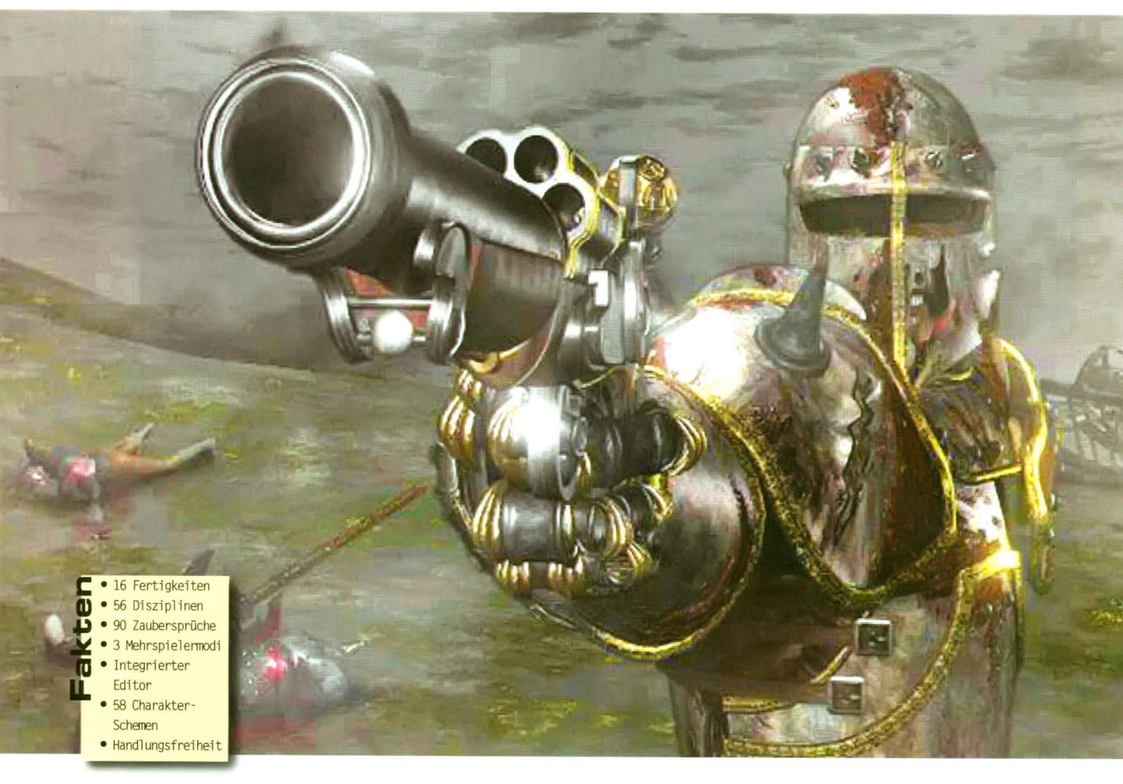
MechCommander 2

Mindestens:	P III 266, 64 MB RAM, Win98/2000
Sinnvoll:	P III 600, 256 MB RAM, 32-MB-Grafikk.
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., 8 Sp. Intern./1 Sp. pro CD
CD/HD:	590 MB/200-520 MB
Internet:	www.microsoft.de/games
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**81%**
Sound:	**83%**
Mehrspieler:	**84%**
Einzelspieler:	**82%**

» Genial in Szene gesetzte und taktisch anspruchsvolle Schlachten im Battletech-Universum «



Fakten
- 16 Fertigkeiten
- 56 Disziplinen
- 90 Zaubersprüche
- 3 Mehrspielermodi
- Integrierter Editor
- 58 Charakter-Schemen
- Handlungsfreiheit

Die Kugel im Lauf

Stört es Sie gelegentlich, dass Sie bei Rollenspielen im Stil von Baldur's Gate 2 immer nur Ihr Schwert oder den Zauberstab schwingen dürfen? Würden Sie stattdessen nicht lieber auch mal die Colts rauchen lassen ? Dann klappen Sie jetzt die Augenlider hoch, denn wir haben interessante Nachrichten für Sie.

Ähnlich wie bei der *Wizardry*-Reihe erwartet Sie mit *Arcanum* eine Mixtur aus altbewährten Rollenspielelementen und fortschrittlichen Technologie-Einlagen. Die Softwareschmiede Troika Games setzt weiterhin auf Fantasiegestalten, Zaubersprüche und Schwertkämpfe, lässt aber den Gebrauch von Schießeisen und Sprengstoff auch nicht außen vor. Trotz des geschichtlichen Hopsers in eine höher entwikkelte Zeitstufewirkt die Grafik etwas angestaubt. Eine Bildauflösung von 800x600 verhindert in der isometrisch angelegten Sichtperspektive oftmals, dass mannahende Gestalten rechtzeitig wahrnimmt. So müssen Sie beispielsweise in den Gewölben eines Kellers schon mal den letzten Spielstand laden, weil sich einige Kreaturen völlig unerwartet ins Gemetzel schmeißen und Ihnen den Rest geben. Die Inneneinrichtung der recht farblosen Dorf-Gebäude ist detailliert, jedoch meist spartanisch: Ein Schrank, ein Stuhl, ein Bett und fertig ist das Bauernhaus. Bei Betrachtung der Großstadträumlichkeiten wird dann klar, wo das Geld geblieben ist:Billardtische, Kandelaber und orientalische Teppiche zieren die Zimmer. Ähnlich trist wie in den einfachen Behausungen sieht es in der Landschaft aus. Hie und da finden sich Bäume und kleinere Büsche auf einer braun-grünen Rasenfläche wieder. Ein nicht minder karges Bild bietet die Wüstenlandschaft, die mit beigem Sand und vereinzelten Steinen aufwartet.

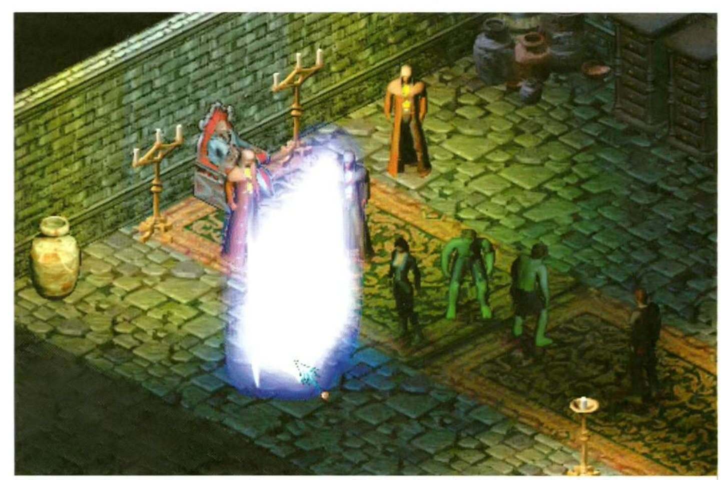
Über den Bergen ...

Die Hintergrundgeschichte erweist sich als recht kurz und ist somit schnell erzählt: Die einst mystische Welt Arcanum hat sich aufgrund von technologischen Erfindungen in den

letzten Jahrzehnten drastisch verändert. Die Ära der Zauberbegabten ist in Vergessenheit geraten, der Zauberstab ist dem Schießeisen und der Donnerkeil der Kugel gewichen. Waren einst Reisende auf die Portale der Hexer und Magier angewiesen, fliegen sie nun mit Zeppelinen durch die Wolken. Unglücklicherweise gibt es im *Arcanum*-Universum keinen TÜV und die Katastrophe ist im wahrsten Sinne des Wortes vorprogrammiert – einer der Himmelsriesen macht den Abgang. Ihre Spielfigur befindet sich an Bord und überlebt den Absturz. Virgil, ein knochiger Kerl, der ebenfalls dem Tod von der Schippe gehüpft ist, schließt sich Ihnen kurzerhand an und das eigentliche Abenteuer beginnt. Auf Ihrer Reise stoßen Sie auf weitere Recken, die sich Ihrer Gruppe aus bis zu vier Charakteren anschließen. Da Sie über vollkommene Handlungsfreiheit verfügen, hängt der Verlauf und der Ausgang des Spieles komplett von Ihren (Schand-)Taten ab.

Chaotische Ordnung

Bevor Sie mit Ihren Kumpanen neben dem Schrotthaufen des Zeppelins aufwachen und sich ins fröhliche Monsterkloppen und Rätsellösen stürzen, steht zunächst die Charakterwahl an. Entweder Sie akzeptieren einen der zwölf vorgefertigten Helden oder Sie generieren einen Recken. Acht männliche und vier weibliche Rassen wie Halbork, Mensch oder Elf stehen zur Verfügung. Darüber hinaus bietet sich ein umfangreiches Spektrum an Vorgeschichten an, die Ihre acht Grundwerte beeinflussen können. Beispielsweise besitzen Sie als „Kind aus gutem Hause" eine doppelt so gute Ausrüstung, büßen jedoch einen Punkt bei der Willenskraft ein, da Mama und Papa Ihnen ständig alles in den Allerwertesten gestopft haben. Und nun wird es richtig kompliziert. 15 Fertigkeiten (aus



Mithilfe der Beschwörungszauberformeln rufen Sie kampfbereite Kreaturen herbei. Während bei der ersten Stufe nur ein Schwarm Insekten herbeieilt, entstehen bei der zweiten Stufe Orcs.



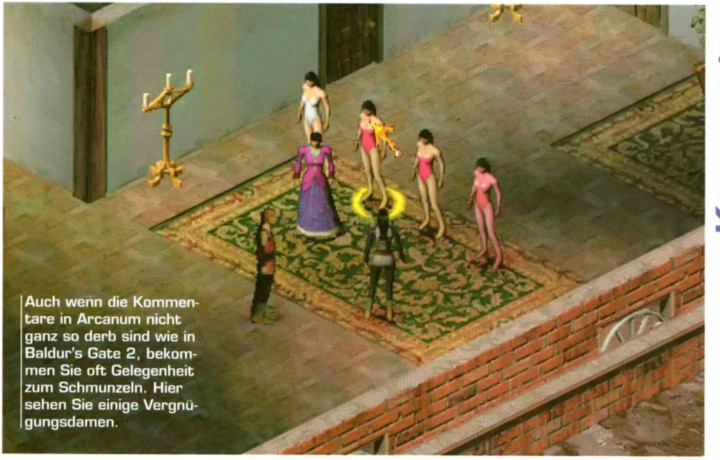
Leider haben Sie im Schlösseröffnen versagt und die Truhe klemmt. Schnell einen Verschließungszauber für die Tür gesprochen und schon beginnt Ihre Kreatur damit, die Kiste aufzuschlagen.



Schneller reisen: Um von einer Ortschaft zur nächsten zu gelangen, markieren Sie einfach auf der Übersichtskarte Wegpunkte und lassen Ihre Spielfiguren automatisch wandern.



Die blaue Anzeige spiegelt Ihre Energie wider, die Sie für Zaubersprüche benötigen. Sollten Sie diesen Vorrat verbrauchen, verfällt Ihre Spielfigur in einen schlafähnlichen Zustand.



Auch wenn die Kommentare in Arcanum nicht ganz so derb sind wie in Baldur's Gate 2, bekommen Sie oft Gelegenheit zum Schmunzeln. Hier sehen Sie einige Vergnügungsdamen.

Kommentar — Tanja Bunke

Rollenspiel und Neuzeittechnik in einem Topf? Das ist wahrlich eine interessante Mischung und lockert das oftmals fantasylastige Genre ein wenig auf. Grafisch reißt Arcanum jedoch niemanden vom Hocker. Die Schwierigkeitsgrade sind zu hoch angesiedelt und verhindern ein einsteigerfreundliches Spiel. Hardcore-Gamer dagegen sollten schon mal Platz auf der Festplatte schaffen.

den Bereichen Kampf, Technologie, Diebeskunst und Soziales), 56 Disziplinen wie Schmieden und Heilen sowie 90 Zaubersprüche laden zum Punkteverteilen ein. Anfänglich dürfen Sie nur fünf Punkte verteilen, erhalten jedoch pro Level einen weiteren. Auf welche Gebiete Sie sich konzentrieren, bleibt Ihrer Fantasie überlassen. Eine kleine Hilfestellung bieten die 58 Klassen-Schemen an, die Ihre Punkte automatisch vergeben.

Nichts für Anfänger

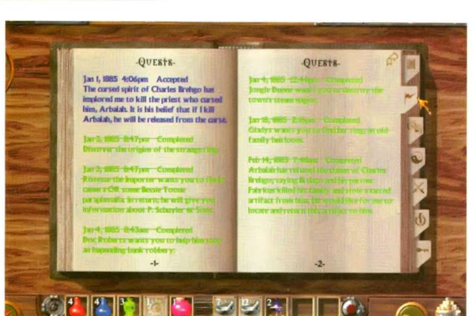
Zaubersprüche, blanker Stahl und Schießeisen sind Ihre Waffen im Kampf gegen zahlreiche Gegner. Tiere, Untote und menschliche Feinde lungern in den Gewölben, Wäldern und Wüsten herum und warten nur darauf, Ihnen das Lebenslicht auszupusten. Nach siegreichem Gefecht durchsuchen Sie die Überreste des Opfers nach Gold, Kleidung, Waffen und sonstigen Utensilien, um Ihre Ausrüstung entsprechend aufzubessern. Aber auch in Schatztruhen und Schränken finden Sie nützliche Gegenstände, für die der eine oder andere Händler ein wenig Gold springen lässt. Darüber hinaus befinden unter den ortsansässigen Kaufmännern so genannte Experten für spezielle Künste. Gegen eine geringe Gebühr gehen Sie bei diesen in die Lehre und erhalten einen weiteren Bonus auf Ihre Fähigkeiten. So können Sie sich beispielsweise beim Schmied in Shrouded Hills im Schlösseröffnen verbessern. Da Sie bereits mit der immensen Auswahl an Charakter-Fähigkeiten alle Hände voll zu tun haben, haben die Entwickler drei Schwierigkeitsgrade spendiert. Während Sie bei „einfach" unter erträglichen Bedingungen kämpfen, erweist sich bereits „normal" als echte Herausforderung. Auf der Stufe „schwer" dürften selbst alte Rollenspielhasen öfter ins Gras beißen, als ihnen lieb ist. Kurzum: *Arcanum* ist nicht gerade einsteigerfreundlich. Befördert Sie ein Gegner ins Jenseits, starten Sie dank der freien Speicherfunktion mit dem zuvor gesicherten Spielstand. Neben dem Einzelspielermodus verfügt *Arcanum* über eine Mehrspieleroption per Internet und Netzwerk. Drei Modi, „Frei für alle", „Kooperativ" und „Rollenspiel", stehen zur Auswahl und laden – je nach Einstellung – zur gemeinsamen Monsterhatz oder zum bitteren Konkurrenzkampf ein.

Tanja Bunke

Vergleich

Arcanum bietet enorme Handlungsfreiheit und überzeugt durch wahre Rollenspielelemente und die Vielseitigkeit in Sachen Klassensystem und Neuzeit-Atmosphäre. Trotz allem erreicht es bei weitem nicht den Spielwitz und die packende Motivation von *Baldur's Gate 2*, die viele Rollenspieler nächtelang vor den Monitor fesselt.

Baldur's Gate 2	91%
Arcanum	83%
Baldur's Gate	82%



Damit Sie bei den vielen Rätseln, die Sie erwarten, nicht den Überblick verlieren, schreiben sich diese automatisch in Ihr Tagebuch. Grüne Einträge sind gelöst, blaue noch unerledigt.

Arcanum

Mindestens:	P 200 MHz, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500 MHz, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	Unbegrenzt Internet/Netzw., 1 Sp./CD
CD/HD:	630 MB/500 MB
Internet:	www.sierra-arcanum.de
Sprache:	Englisch
Preis:	DM 89,95
Hersteller:	Troika Games/Sierra
Veröffentlichung:	Ende August 2001
USK-Altersfreigabe:	-

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Bleikugeln und Magie laden zur Monsterhatz in einem umfangreichen Rollenspiel-Neuzeit-Mix. «

Genre:	Rollenspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	72%
Sound:	70%
Mehrspieler:	83%
Einzelspieler:	83%

Einfache Rechnung

INDIANA JONES™ ADVENTURE KIT

DM 29,95*

Indiana Jones and the Last Crusade

+ Indiana Jones and the Fate of Atlantis

+ Indiana Jones und der Turm von Babel

= Indiana Jones Adventure Kit

Indiana Jones kehrt zurück in einer fantastischen Adventure-Collection mit den Teilen 3 bis 5. Ein Muss für echte Indy-Fans!

PC Games Classics

Weitere PC Games Classics: DM 29,95* Monkey Island™ Collection DM 39,95* +++ LucasArts Zehn Adventures +++ MTV Sports: Skateboarding +++ DM 49,95* Cultures - Die Entdeckung Vinlands +++ Mercedes-Benz Truck Racing

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!

Vertrieb: THQ ENTERTAINMENT GMBH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.

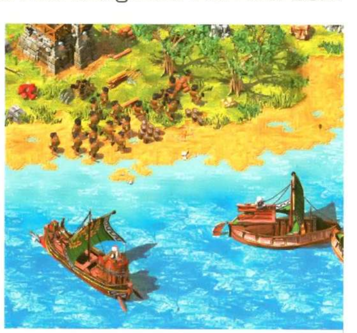


Der Grund allen Übels: Übrig gebliebene Enklaven von Morbus' Dunklem Volk bedrohen noch immer die heile Siedler-Welt.

Nachschlag

„Skandal, Sauerei, Unverschämtheit, Abzocke" – das waren noch die freundlichsten Beschimpfungen, die sich Blue Byte aufgrund der verbugten Siedler-4-Verkaufsversion von den Spielern anhören durfte. Mit dem extradicken Add-on zum fairen Preis soll nun verlorenes Vertrauen zurückgewonnen werden.


Die Ausgangslage ist bei jeder der 55 Missionen eine andere. Hier starten Sie immerhin mit ausreichend Rohstoffen.


Nicht nur zu Lande, auch im Wasser müssen Sie bei der Missions-CD Ihre strategischen Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Anfang des Jahres bekam die blütenreine Blue-Byte-Weste einen dicken Klecks: Nach mehreren Terminverschiebungen erschien im Februar endlich der heiß ersehnte, vierte Teil der Aufbaustrategiereihe mit dem millionenfach zitierten Wuselfaktor. So weit, so gut. Doch neben dem Wuselfaktor fanden die Spieler eine Vielzahl von Bugs, die das Spiel auf manchen Systemen und speziell im Mehrspielermodus nahezu unspielbar machten. Dank zahlreicher Patches läuft das Spiel zwar inzwischen so, wie man sich das bereits vor einem halben Jahr gewünscht hätte, dennoch haben viele Spieler dem Hersteller den Ärger noch nicht verziehen. Ein Grund mehr für die Mülheimer Softwareschmiede, besonders viel Sorgfalt bei der Entwicklung und Qualitätsprüfung der Missions-CD an den Tag zu legen – denn auf einen zweiten Supergau können sowohl Entwickler als auch Spieler gerne verzichten.

Fakten

- 55 neue Einzel- und Mehrspielerkarten
- 5 neue Kampagnen
- Umfangreicher Karteneditor
- 3 variable Geschwindigkeitsstufen
- Benötigt die Siedler-4-Vollversion

Überbleibsel

Wie schon bei *Siedler 4* bekommen Sie es auch bei der Missions-CD mit dem fiesen Morbus und seinem Dunklen Volk zu tun. Zwar wurde Morbus am Ende der *Siedler 4*-Kampagne besiegt und versteinert, ein paar nimmermüde Enklaven des Dunklen Volks halten sich jedoch in den Wäldern versteckt und bedrohen die friedlichen Siedlungen der Wikinger, Römer und Mayas. In drei Mini-Kampagnen à fünf Missionen müssen Sie als Häuptling von einem der drei Völker Ihre nahezu komplett zerstörten Siedlungen wieder aufbauen und Morbus' dunklen Zeitgenossen den Garaus machen. Dies ist jedoch alles andere als leicht. Die Missionen entpuppen sich nämlich



Dank der stufenlos zoombaren 3D-Engine behalten Sie selbst im wildesten Gewusel den Überblick.

als um einiges umfangreicher und auch schwieriger als beim Hauptprogramm, aber keinesfalls als unlösbar. Dank des wählbaren Schwierigkeitsgrades und – auf Wunsch – einiger Tipps und Tricks können sich auch weniger erfahrene *Siedler*-Spieler in die neuen Aufgaben stürzen.

Kartenflut

Neben den wirklich gelungenen, „normalen" Kampagnen befinden sich zwei Spezial-Kampagnen mit jeweils fünf Missionen auf der CD. In der Siedelkampagne können friedliche Zeitgenossen in aller Seelenruhe und ohne Angst vor irgendwelchen militärischen Übergriffen ihr Dorf ausbauen, wohingegen in der Konfliktkampagne Feldherren auf ihre Kosten kommen. Hier müssen Sie sich eine möglichst schlagkräftige Armee zusammenstellen, um gegen die anderen Völker zu bestehen.

Des Weiteren befinden sich zusätzliche 18 Einzelspielermissionen auf der CD, die ebenfalls spielenswerter und herausfordernder als die ursprünglichen Aufträge des Hauptprogramms sind, ohne das die Missions-CD übrigens nicht läuft. Die Aufgaben beschränken sich nicht aufs plumpe „Siedlung ausbauen" oder „Gegner vernichten" – so muss auch mal ein Priester zu einem fremden Stamm eskortiert werden oder es sind bestimmte Rohstoffe zu besorgen. Langeweile? Fehlanzeige.

Mehrspielerfreuden

Aber auch an die stetig wachsende Internet-Fangemeinde hat Blue Byte gedacht und beschenkt die Spielerschaft mit 18 neuen und richtig guten Mehrspielerkarten im Kooperativ-, Wirtschafts- und Konfliktmodus. Neu sind auch die drei Geschwindigkeitsstufen, die einen variableren Spielablauf ermöglichen.

Aber damit nicht genug, mit dem umfangreichen Karteneditor, den Kenner von *Siedler 3* mit all seinen Funktionen kaum wiedererkennen dürften, liefern die Macher ein geniales Tool frei Haus. Mit wenigen Mausklicks lassen sich die unterschiedlichsten Karten und Missionen kreieren, so dass für reichlich Nachschub auf den zahlreichen Fan-Pages und natürlich auch in unserem *Siedler*-Spielerforum für die nächsten Monate gesorgt sein dürfte – so stelle ich mir ein Add-on vor, klasse, Blue Byte!

Christian Sauerteig

Kommentar

Christian Sauerteig

Gott sei Dank: Der ursprünglich schlampig zusammengeschusterte vierte Teil der Siedler-Serie entpuppte sich als einmaliger Aussetzer. Mit den neuesten Patches läuft nicht nur das Hauptprogramm nahezu fehlerfrei, auch die Missions-CD gab sich während unseres Tests keine Blöße und dürfte viele Spieler begeistern. Die 55 Einzel- und Mehrspielerkarten bieten für jeden etwas, besonders Hardcore-Spieler kommen auf ihre Kosten. Ein dickes Lob verdient auch der umfangreiche Editor, mit dem auf einfachste Art und Weise eigene Karten kreiert werden können. Etwas schade nur, dass das neue Volk Atlantis erst beim zweiten Add-on die Siedler-Welt betreten darf.

Vergleich

Mit der Missions-CD wetzt Blue Byte die Schmach der verbugten *Siedler 4*-Verkaufsversion aus. Mit *Cultures* und dem zweiten Teil der *Völker*-Serie befinden sich empfehlenswerte Aufbau-Alternativen auf den Plätzen 3 und 4.

Die Siedler 3	89%
Die Siedler 4 - Missions-CD	84%
Cultures	80%
Die Völker 2	78%

Die Siedler 4 - Missions-CD

Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, Siedler 4, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 650, 3D-Grafikkarte, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-8 Netzwerk, Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	470 MB/ca. 280 MB
Internet:	www.siedler4.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 40,-
Hersteller:	Blue Byte
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» So viel Spaß für wenig Geld: BByte lässt den Ärger um die verbugte Verkaufsversion vergessen. «

Genre:	Strategie
Testversion :	Beta vom Juli 2001
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	89 %
Sound:	76 %
Mehrspieler:	84 %
Einzelspieler:	84 %

DIE PRIME TIME FÜR G



Game On! TV – Das Reportage-Magazin für Gamer im deutschen Fernsehen.

Ab sofort jede Woche auf NBC Europe.

AMER GAME TV ON!

Game On! TV wird produziert von

COMPUTEC MEDIA

Samstag, 19.00 Uhr und
Sonntag, 24.00 Uhr

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de.

Game On! TV findet ihr auf



Spätstarter



Das Regenwetter beim Hockenheim-GP ist ansehnlich, auch wenn Genre-Referenz F1RC nach wie vor die detailliertere Grafik bietet.

Während Schumi auf dem besten Weg ist, seinen WM-Titel mit der Scuderia Ferrari zu verteidigen, kommt auch endlich das lang ersehnte Add-on zu Grand Prix 3 auf den Markt. Allerdings nur mit den Daten der vergangenen Saison 2000 ...

Was soll ich denn jetzt noch mit den Daten der 2000er-Saison?", mag sich manch einer sicherlich fragen. Die Antwort ist für Geoff Crammond ganz einfach. Da *GP 3* extrem viel Wert auf einen hohen Realismusgrad legt, konnte erst einige Monate nach Ende der vergangenen Saison mit der Entwicklung des Add-ons begonnen werden. Warum? Weil die FIA die Wagen-, Strecken- und Telemetrie-Daten nicht eher herausgab, anhand derer Microprose das Add-on zur Saison 2000 stricken konnte.

Season 2000 bietet alle relevanten Daten der vergangenen Saison, angefangen bei den Teams und Fahrern bis hin zu einer wirklich exakten Nachbildung der F1-Boliden. Dabei entsprechen die Dienstwagen von Schumi, Ralf und Co. nicht nur optisch nahezu 100-prozentig der realen Vorlage, auch die Fahrzeugleistungen inklusive sämtlicher Telemetrie-Daten für jede der 17 Rennstrecken fanden Berücksichtigung – Wahnsinn! Die beiden neuen Rennstrecken von Indianapolis (USA) und Sepang (Malaysia) wurden mindestens genauso exakt wie die übrigen Parcours nachgebildet. Der etwas dürftige Sound erfreut sich ebenfalls einer Frischzellenkur und die ehemals stumme Boxencrew versorgt Sie jetzt auch immer per Funk mit den wichtigsten Infos rund ums Renngeschehen. Einziger Kritikpunkt: Die Menüstruktur ist nach wie vor etwas unübersichtlich und speziell das Setup mit all seinen Telemetrie-Daten ist noch immer eine Wissenschaft für sich ...

Christian Sauerteig



Quick Nick war letztes Jahr noch für den Rennstall von Alain Prost am Start und fährt auch in Monaco hinterher.



Auch die neue Strecke von Malaysia wurde sehr realistisch nachgebildet. Hier die charakteristische Start- und Zielgerade.

Grand Prix 3 - Season 2000

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, Direct3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	1-6 Internet, Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	482 MB/ca. 400 MB
Internet:	www.microprose.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 40,-
Hersteller:	Microprose/Infogrames
Veröffentlichung:	31.08.2001
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta von Juli 2001
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Gut
Grafik:	87 %
Sound:	81 %
Mehrspieler:	85 %
Einzelspieler:	85 %

» Klasse: Alles drin, alles drum, alles dran – leider ‚nur' für die vergangene 2000er-Saison. «

Kommentar



Christian Sauerteig

Wir werden uns wohl damit abfinden müssen: Wer Wert auf eine realistische Auswertung aller möglichen Daten legt, wird frühestens anderthalb Jahre später die jeweilige Saison nachspielen können. Wie dem auch sei: Season 2000 kann jedem GP-3-Fan wärmstens empfohlen werden. Die neuen Strecken sind spielenswert und auch der einst blecherne Sound kommt nun sehr viel besser rüber. Lediglich die (etwas aufgebohrte) Grafik erreicht nicht das hohe Niveau von F1 Racing Championship.



Unter der brennenden Sonne Ägyptens arbeiten wir uns auf dieser kurvenreichen Strecke durch das vierköpfige Teilnehmerfeld.



Ohne Regenreifen und richtiges Tuning sind Ihre Chancen auf einen Sieg stark eingeschränkt.

Kurvenflitzer

Viele Größen der Formel 1 haben ihre ersten Sporen im Kart-Sport verdient. Machen Sie es Michael Schumacher nach und heizen Sie in Ihrem Kart mit über 100 Sachen durch enge Kurven und Schikanen.

Kart-Fahren ist in Deutschland eine überaus beliebte Freizeitbeschäftigung. Mit Freundin und Kumpels treffen sich die Möchtegern-Schumis vornehmlich an Wochenenden auf der Rennbahn und liefern sich schweißtreibende Duelle. Microids lässt Sie in *Open Kart* die Faszination der kleinen Flitzer hautnah am PC erleben. Zur Verfügung stehen Ihnen drei Fahrzeugklassen: Karts mit 100 ccm, 125 ccm und 250 ccm Hubraum. Nach ein paar Runden im Arcade-Modus sollten Sie fit für eine Meisterschaft sein und sich mit der authentischen, also nervösen Steuerung vertraut gemacht haben. Wie im realen Leben besteht ein Rennwochenende aus Training, Qualifikation und natürlich dem Rennen. Zwischendurch kümmern Sie sich um den Zustand Ihres Karts, reparieren Beschädigungen, kaufen neue Teile und nehmen die Feinabstimmung am Boliden vor. Da ein Kart nicht annähernd so komplex ist wie beispielsweise Mika Häkkinens Dienstfahrzeug, beschränken sich die Einstellungsmöglichkeiten vornehmlich auf Reifenwahl, Verteilung der Bremskraft, Chassis-Steifheit, Spurbreite und Getriebegröße. Letztere ist eine der wichtigsten Tuning-Optionen, da Sie hier die Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit festlegen. Nach einem abgeschlossenen Rennen erhalten Sie Meisterschaftspunkte und Preisgeld. Anfänger werden sich mit *Open Kart* ziemlich schwer tun. Die Gegner fahren fast fehlerfrei über die 20 Rennstrecken, einen Knopf zum Verändern des Schwierigkeitsgrades suchen Sie vergebens. Dafür entschädigt *Open Kart* mit einer schnellen Grafik-Engine und knackigen Motorensounds.

Benjamin Bezold



Hier kleben wir unserem Vordermann sprichwörtlich am Getriebe.

Kommentar



Benjamin Bezold

Microids beweist, dass Kart-Fahren nicht nur in der Realität einen Heidenspaß macht. Es ist schon beeindruckend, in einem beinahe rasenmähergroßen Gefährt mit über hundert Sachen durch enge Kurven zu driften. Die Spieltiefe reicht freilich nicht an Simulationen, etwa F1 Racing Championship von Ubi Soft, heran, wodurch die Langzeitmotivation arg ins Hintertreffen gerät. Wer in der Mittagspause auf einen Adrenalinschub aus ist, kann Open Kart getrost in den Einkaufskorb legen.

Open Kart

Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win9x/Me/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	1 Spieler pro PC/8 Spieler im Netzwerk
CD/HD:	669 MB/180-650 MB
Internet:	www.microids.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Microids/Virgin
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



Genre:	Rennspiel
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Ja
Grafik:	75%
Sound:	75%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	71 %

» Gelungene Kart-Simulation von Microids, die sich hervorragend für zwischendurch eignet. «

Anarchy Online



An Terminals stellen Sie sich Ihre eigene Mission zusammen und erhalten nach erfolgreichem Abschluss nette Extras in Form von Ausrüstungsgegenständen oder Zaubersprüchen.

Die modern aufgezogene Endzeitwelt von *Anarchy Online* erinnert an ein grafisch und spieltechnisch aufgemotztes *Everquest*. Sie wählen aus vier Rassen und zwölf technischen Klassen wie z. B. dem Meta-Physicist. Außerdem gibt es drei Verbindungen: Neutrale, Ausgestoßene und Firmenangehörige. Bei einem Levelanstieg erhalten Sie Punkte, die Sie auf Ihren Fertigkeitenbaum „pflanzen" und so Ihre Grund-, Waffen- und Kampfwerte verbessern. Ein Gruppenspiel ist dank der einfach zu bewältigenden Missionen nicht zwingend erforderlich. Wartezeiten, die aufgrund nicht vorhandener Zauberenergie entstehen, lassen sich durch Energie-Kits verkürzen. Derzeit trüben zahlreiche Bugs und Performance-Tiefschläge die Stimmung. Kein Wunder, stellt Funcom doch nur einen Server bereit.

Tanja Bunke



Kommentar

Tanja Bunke

Bugs und Dauerlag knabbern ganz schön an der Wertung. Laut Funcom sollen diese Mäkel jedoch in kürzester Zeit behoben sein. Das Spiel kann vor dem deutschen Erscheinungsdatum importiert oder runtergeladen werden.

Anarchy Online

Mindestens:	PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500 MHz, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	Unbegrenzt
CD/HD:	700 MB/1.000 MB
Internet:	www.anarchy-online.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 140,-
Hersteller:	Funcom
Veröffentlichung:	September 2001
USK-Altersfreigabe:	-

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Online-Rollenspiel
Testversion:	Importversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	81
Sound:	80
Einzelspieler:	–
Mehrspieler:	

71 %

» Technisch und grafisch aufwendigere Everquest-Kopie im Zukunftsdesign, mit vielen Bugs und Lag. «

Trivial Pursuit: Jahrtausend Edition



Günther Jauchs Show *Wer wird Millionär?* löste in den vergangenen Monaten eine wahre Flut an mehr oder weniger originellen Quizsendungen im deutschen Fernsehen aus. In der *Trivial Pursuit: Jahrtausend Edition* schlüpfen Sie in die Rolle eines von bis zu sechs Kandidaten und beantworten über 2.000 knifflige Fragen aus sechs Wissenskategorien. Zwar besitzt *Trivial Pursuit* nicht annähernd den entwaffnenden Humor der *You don't know Jack*-Titel, doch die gut zusammengestellten Fragen sorgen für viele spannende Ratestunden.

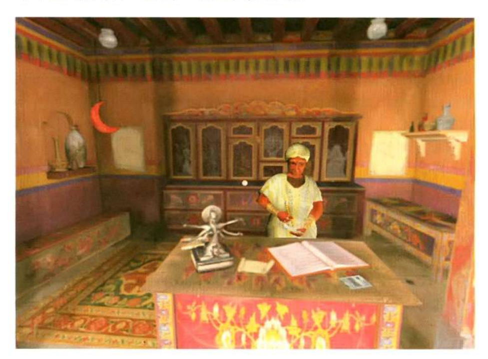
Benjamin Bezold



Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, Win9x
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Hasbro/Infogrames
Preis:	Ca. DM 70,-
Genre:	Denkspiel
Grafik:	45%
Sound:	71%
Mehrspieler:	71%
Einzelspieler:	

67 %

Road to India



Anusha, Ihre Verlobte, ist in Indien entführt worden. Auf sich allein gestellt, begeben Sie sich auf die abenteuerliche Suche nach Ihrem Herzblatt. Dabei lösen Sie unlogische Kombinationsrätsel, sprechen mit Spielcharakteren und kommen den Machenschaften eines sagenumwobenen Kults auf die Schliche. *Road to India* ist ein Ableger der scherzhaft genannten „Postkarten-Adventures". Wenigstens die spannende Story tröstet für einige Stunden über das altbackene Spielprinzip und die unscharfen Standgrafiken hinweg.

Benjamin Bezold



Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win9x/ME/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Microids
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Adventure
Grafik:	55%
Sound:	64%
Mehrspieler:	—
Einzelspieler:	

61 %

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

Anschrift des Computec Abo-Service
Computec Abo-Service PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0451/4906-700
Fax: 0451/4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
Christian Müller (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), Bernhard Meiler

Redaktion Hardware
Thilo Bayer (Leitung), Bernd Holtmann

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Silke Menne, Lars Theune, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

Layout
Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller

DVD-Abteilung
Klaus Rohrhuber (Ltg.), Michael Schraut, Axel Schrüfer, Richard Schöller, Oliver Schneider, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

Bildredaktion
Albert Kraus

Textredaktion
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Titel: © COMPUTEC MEDIA
Fotograf: Dirk Kartscher
Gestaltung: Gisela Müller

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Jeanette Haag, Sandra Wendorf

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action CD: DM 115,20
(Ausland DM 139,20)

PC Action DVD: DM 114,-
(Ausland DM 138,-)

Abo-Service:
Computec Abo-Service PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 0451/4906-700
Fax: 0451/4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC Action CD öS 909,-
PC Action DVD öS 900,-

Druck
Heckel GmbH, Nbg., ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: +49-911/2872-340
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

ANZEIGENVERWALTUNG:
Wolfgang Menne (-144)
Ina Schubert (-346)
Michael Wamser (-245)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer (-140)
Anca Stef (-345)

ANZEIGENLEITUNG (GESAMT):
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141)

Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht: Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser Programme sind die Autoren verantwortlich.
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage II. Quartal 2001: 100.305 Exemplare

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290
VKZ B 50027

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem





Die PC ACTION 10/2001 erscheint am 19. September 2001

Spielerforum

Seite 98

Half-Life

Mod-Alarm! Die Spitzen-Mods The Opera und Global Warfare auf der Cover-CD.

Seite 104

Actionspiele

NEU! Maps, Missionen und Tools zu Serious Sam und Operation Flashpoint.

Inhalt

Auf der Cover-CD

Actionspiele
OPF-Mission-Pack, OPF-Speichertool, OPF, WinAmp-Skins, OPF-Desktop-Hintergründe, Demo: Serious Sam v.3, Serious-Sam-Map-Pack, Seriously Warped 2.0-Mod

Age of Empires 2
Die-Eroberer-Patch 1.0B

Black & White
B&W-Patch V1.10, B&W-Musik-Zusatz, Outtakes, Sprechende Dorfbewohner, Drei neue Karten, Farbige Blitze

Die Siedler 4
Drei hochauflösende Siedler-4-Bildschirmhintergründe

E-Sport
Fünf hochkarätige Counter-Strike-Demos, drei UT-1on1-Demos, UT-TDM-Demo

Half-Life – Counter-Strike
Global Warfare, The Opera, Half-Life-Patch 1.1.0.7., Binding-Tool: Easy Binds

Need for Speed
Jaguar XK 180, Porsche 944, Porsche Gemballa Roadster Biturbo, Mercedes-Benz C111, Mercedes SLR, VW Dolphin (alle NfS 4)

Unreal Tournament
Map: DM-Baal, DM-1on1-Pack (sieben Maps), Rocket-Arena-Map: RA-1337ness, Dominator, Specfix 1.0

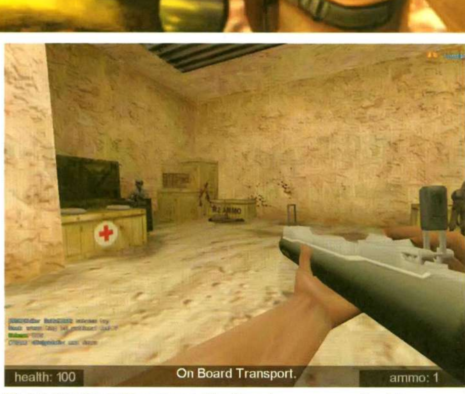


Half-Life & Counter-Strike

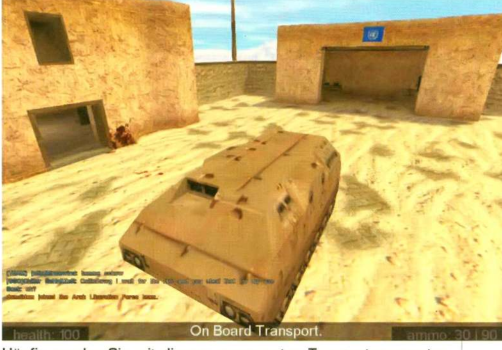
Michael Schmidt informiert Sie über *Half-Life, Team Fortress, Counter-Strike* und alle anderen Zusatzprogramme.

Michael Schmidt alias mTw.pca|Speiky
19 Jahre, Schüler aus Alfeld
www.mortal-teamwork.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

„Der Doppelsieg auf der Inzzide 3 (www.inzzide.de) in Berlin war ein voller Erfolg. mtw|pca ist für die Deutsche Meisterschaft qualifiziert und wir durften obendrein einen schönen Wanderpokal mit nach Hause nehmen.



Global Warfare: Da unsere Munition knapp geworden ist, rüsten wir uns in unserem Lager schnell neu aus.



Häufig werden Sie mit diesem gepanzerten Truppentransporter zu den jeweiligen Einsatzorten gefahren.

Thronfolger?

Seit im Januar Day of Defeat den bisher erfolgreichsten Versuch unternahm, *Counter-Strike* vom Thron zu stoßen, ist es ruhiger geworden in der Szene. Nun, kurz vor dem endgültigen Todesstoß für die *Half-Life*-Engine, lauert unter anderem ein Aspirant auf die Krone: *Global Warfare* versucht, mit einem an *CS* angelehnten Spielkonzept Anhänger zu gewinnen.

Worum geht's?

Global Warfare (GW), eine Total Conversion (Komplette Umwandlung), die in mehreren Versionen erscheinen soll. Sprich: *GW* hat kaum noch etwas mit dem eigentlichen *Half-Life* zu tun. Es wird lediglich das alte Spiel als Grundlage benutzt. Während sich der Zocker in der ersten Version des Mehrspieler-Mods (auf CD!) in der Wüste mit Skorpionen rumschlagen muss, stehen für folgende Versionen Kämpfe im Dschungel und im Schnee an. Die Beta 1 thematisiert einen fiktiven Konflikt der United Nations, einem Bündnis westlicher Militärmächte, mit einem Verbund der „Schurkenstaaten" des Nahen Ostens, der Arab Liberation Front. In einer Mini-Kampagne aus acht Missionen (Maps) müssen Sie als Team Städte erobern, die Infrastruktur des Gegners schädigen oder wichtige Dokumente entwenden.

Berufswahl heute

Der Spieler muss sich für eine Seite entscheiden, kann das aber jederzeit im weiteren Spielverlauf rückgängig machen – ähnlich wie bei *Team Fortress Classic* (*TFC*). Wenn erst einmal die Gesinnung festgelegt ist, steht schon die nächste Entscheidung an. Wie schon aus diversen anderen Mods à la *Frontline Force, Day of Defeat* oder dem Klassiker *TFC* bekannt, gliedern sich die Teams in Mitglieder unterschiedlicher Klassen. Bei *GW* stehen Scharfschütze, Soldat, Ingenieur, Funker und Sanitäter zur Auswahl. Jeder Charakter hat besondere Fertigkeiten (siehe auch Kasten „Charakterfrage").

Das Spielprinzip

Counter-Strike und Konsorten kranken momentan daran, dass man meistens auf öffentlichen Servern vergeblich nach Teamplay Ausschau hält. Zu stark ist der Wunsch, oben auf

Gekonnt springen wir aus unserer Deckung hervor und eröffnen das Feuer. Zurzeit spielen wir noch die alte Map de_inferno, die aber für CS 1.3 nochmals überarbeitet wird.

The Opera: Action-Knaller auf CD

Der brandneue Mod *„The Opera"* verknüpft Elemente des Arcade-Prügel-Klassikers *Streetfighter* mit denen aus modernen Ego-Shootern. In der Szene sorgte das Spiel für Begeisterungsstürme. Zahlreiche Server stehen Ihnen im Internet zur Verfügung. Als die offizielle Deadline für die Cover-CD schon abgelaufen war, konnten wir den Mod doch noch in letzter Sekunde für unseren Silberling gewinnen. Die nächste LAN-Party mit Ihren Freunden sollte gerettet sein ...



Wir ballern uns den Weg frei. Die Ingram .45ACP in unserer Hand sollte Ihnen aus Counter-Strike bekannt sein.



Manchmal gehen Sie auch (freiwillig) in die Luft: Dieser Heli fliegt unser Team zum Missionsziel.



Während der Anreise können Sie anhand einer Mini-Karte mit den Kumpanen noch einmal die Taktik absprechen.

Global Warfare: Charakterfrage

Scharfschütze
Der Sniper operiert meist aus dem Verborgenen, vorzugsweise hinter den eigenen Linien, und gibt seinen Leuten von dort Rückendeckung oder schaltet seinen Gegenpart aus. Oft ist der Sniper unabkömmlich. Vor allem, wenn es darum geht, Spezialisten seines Teams bei der Verrichtung ihrer Aufgaben zu schützen. Durch die nicht vorhandene Panzerung ist er im Vergleich zu anderen Soldaten leicht benachteiligt, macht dies aber durch seine extrem zielgenaue und durchschlagskräftige Waffe wett.

Soldat
Bewaffnet mit einem Schnellfeuergewehr, ist der Soldier ein Kandidat für den Kampf an vorderster Front. Durch seine Beweglichkeit und die leichte Panzerung eignet er sich geradezu dafür, Lücken in die Reihen der Feinde zu reißen. In Verbindung mit einem guten Scharfschützen, der ihm den Rücken freihält und im Hinterhalt lauernde Gegner ausschaltet, ehe der Soldat vorbeihetzt, absolut tödlich und je nach Karte auch spielentscheidend.

Ingenieur
Der Engineer ist trotz derselben Bewaffnung wie der Soldat für den offenen Kampf eher ungeeignet. Seine Stärke ist seine C4-Ladung, ohne die viele Missionen nicht erfolgreich abschließbar sind. Er kann diese aber nur auf einigen Karten benutzen, um zum Beispiel Kommunikationsanlagen in die Luft zu sprengen. Der Engineer kann außerdem auf einen Minenvorrat zurückgreifen, der viele Stellen zu einer Todesfalle macht. Großer Beliebtheit erfreut sich auch das M2-Stand-Maschinengewehr, das vom Engineer mitgeschleppt und frei im Level positioniert werden kann.

Funker
Ebenso wie der Engineer ist der Radioman mehr Unterstützungseinheit als Kämpfer. Doch er wird ebenso benötigt, um bestimmte Missionen zu gewinnen. So ist er der Einzige, der in der Lage ist, einen Luftschlag anzufordern und das Ziel für diesen zu markieren.

Sanitäter
Auch der Medic gliedert sich eher bei den Unterstützungseinheiten ein. Obwohl er im Kampf keine schlechte Figur macht, liegt seine primäre Aufgabe darin, sich um die Gesundheit seiner Teamkameraden zu kümmern und wichtige Leute, die für das Erfüllen des Missionszieles unabdingbar sind, vor dem Tod zu schützen.



Dass im XMod scharf geschossen wird, zeigt dieses Bild. Mit durchgeladener Waffe jagen wir von einer erhöhten Position aus unseren Gegner, der nur noch das Weite sucht.

der Frag-Liste zu stehen. Die Motivation, die primären Missionsziele zu erfüllen, ist kaum noch vorhanden. Zu oft artet eine Partie *CS* in ein simples Last Man Standing oder zu einem Deathmatch aus. *Global Warfare* geht einen anderen Weg und erzwingt das Teamplay. So ist es unmöglich, eine Runde durch das Auslöschen des gegnerischen Teams zu beenden, da die Spieler immer wieder neu erscheinen. Eine typische Runde *GW* beginnt nicht auf dem Schlachtfeld, sondern im Lager. Dort rüsten die Spieler sich mit Flugabwehrraketen, leichten Raketenwerfern, Munition für Stand-MGs und mit Verbandskästen aus, um dann per Helikopter oder bewaffnetem Truppentransporter an die Front gebracht zu werden.

Die Schlacht

Am Einsatzort angekommen, ist es mit der Beschaulichkeit vorbei. Kaum haben Sie den Transporter verlassen und eventuelle Camper des gegnerischen Teams ausgeschaltet, geht es – je nach Kartentyp – entweder darum, wichtige Objekte zu sprengen, Sektoren einzunehmen oder möglichst schnell in den Besitz von Dokumenten zu gelangen. Um diese Ziele zu erreichen, ist gutes Teamplay unabdingbar. So können Sie sich als Ingenieur, der Safes oder Funkanlagen sprengt, ebenso wenig alleine durchschlagen wie ein Soldat, der versucht, im Alleingang die Sektoren einer Stadt zu besetzen. Vielmehr rücken Sie am besten in Kleingruppen aus, um die Städte zu besetzen, da die Kontrollpunkte doch teilweise weit auseinander liegen. Auch sollten Sie die Spezialisten nie alleine losziehen lassen, da sie leicht verwundbar sind. Dies gilt besonders für den Funker, der mit seinem GPS-Laser das Ziel lange genug markieren muss, bis der Luftangriff erfolgt. Anzumerken ist noch, dass es bei jeder Karte ein Alternativziel gibt. Hat ein Team eine vorgeschriebene Zahl von Runden (im Normalfall drei) gewonnen, schreitet die Kampagne mit einem Map-Wechsel fort.



Die X-Men-Models wirken noch ein wenig steril. Die Entwickler gelobten jedoch Besserung.

Auf CD-ROM

Global Warfare
Global Warfare hat einiges zu bieten und könnte CS in naher Zukunft Konkurrenz machen.
glbwar_10_full_official.exe

The Opera
Neuer Mod, der für viel Aufsehen in der Szene gesorgt hat. Zu Recht? Testen Sie selbst!
opera_r1.exe.exe

Half-Life Patch
Das Update bringt Ihre alte Version 1.1.0.6 auf die aktuelle 1.1.0.7.
g11061107.exe

Easy Binds
Dieses Tool wurde von Leser Friedrich Krien (alias Triton) programmiert. Es hilft, Bindings ohne große Probleme auf die Tastatur zu legen.
EasyB1.1.exe

Counter-Strike
Das aktuelle Update
gcs10011002.exe

Unser Fazit

Der Mod bietet einiges an Potenzial, sofern noch einige Programmfehler behoben und einige Veränderungen an der Waffenbalance vorgenommen werden. So ist zum Beispiel oftmals taktisches Vorgehen unmöglich. Vielmehr läuft das Spiel darauf hinaus, dass Sie mit dem Raketenwerfer in der Hand durch den Level schleichen, eine Gruppe von Gegnern suchen und den Abzug drücken. Wegen der ungeheuren Explosionskraft ist es möglich, mehr als vier Kontrahenten gleichzeitig über den Jordan zu schicken. Sonst macht der Mod einen sehr guten Eindruck. Dicke Pluspunkte gibt es fürs Missionsdesign, die Maps und das – auf öffentlichen Servern – nie gekannte Teamplay. Sollte es dem Entwicklerteam gelingen, die Bugs auszumerzen und die Raketenwerfer abzuschwächen, findet *CS* in *GW* einen würdigen Konkurrenten. Den Mod zum Anspielen finden Sie selbstverständlich auf unserer Cover-CD. Bedanken möchten wir uns bei [eXp]Rincewind, der uns eine große Hilfe war.

Neuer HL-Patch

Gleich mit der Veröffentlichung der *HL*-Updates hat CS.net verlauten lassen, dass es keine Version 1.2 geben wird, sondern sofort V. 1.3 folgt. In „einigen Wochen" wird es so weit sein und damit sind auch die Voice-Technologie (Sprachübertragung) sowie die Multicast-Spectator-Technologie *HL* TV (Beobachtermodus) enthalten. Bleibt wohl nur eins: abwarten und Tee trinken. Der neue Patch bringt allerdings einige neue Features mit sich, zum Beispiel Deathmatch Classic, das sich ähnlich spielt wie ein Ego-Shooter-Klassiker von id Software. Auch die Maps wurden für Valve freigegeben, so dass die virtuellen Welten identisch sind. Dass der neue Mod gut ankommt, zeigt sich an der Vielzahl der Online-Server. Das war allerdings noch nicht alles. Erstmals wurde ein neues Auto-Update-System getestet, das automatisch den schnellsten Download-Mirror für Sie finden soll.

Käfer-Krieg

Lange war es still um den *Starship Troopers*-Mod. Doch nun schlagen die neuen Screenshots beinahe ein wie eine Bombe! Die Bilder des Alpha-Tests lassen auf einen echten Leckerbissen schließen. Sämtliche Riesenkäfer aus dem Film und zahlreiche erstklassig designte Waffen sollten diesen Mod zu einem echten Knaller machen. Mehr Information finden Sie unter www.shockrealm.com/sst.



Starship Troopers: Der Stützpunkt liegt in einem versteckten Tal. Von oben haben wir einen optimalen Überblick.



Starship Troopers: Wir schleichen uns in die Basis des Gegners. Spätestens ab hier solle Ihre Waffe feuerbereit sein.

Super Helden?

Jetzt wurden neue Bilder des XMod veröffentlicht. Wie der Titel es bereits andeutet, geht es thematisch um das *X-Men*-Universum, bekannt aus den Comics und dem Kinofilm. Das Spielprinzip ist einfach: Zwei Teams mit teils futuristischen und teils realen Waffen kämpfen um die Vorherrschaft in der Fantasy-Welt. Vor allem die Schießeisen machen einen sehr guten Eindruck. Noch zu arbeiten ist allerdings an den Maps sowie den Models, die noch sehr steril wirken. Aber das wird bis zum Erscheinen sicher behoben.

Lara in Half-Life

Passend zum Kino-Knaller *Tomb Raider* gibt es jetzt ein entsprechendes *Half-Life*-Menü. So müssen Sie nicht mehr die langweiligen Menü-Buttons ertragen und haben ferner eine schicke Frau im Hintergrund. Sie finden das Grafik-Update „Wayne's TR" bei www.mymtw.de unter „Downloads/Counter-Strike".

Außerdem

/// **Moderator AL (F-X Radio)** hat sich **von seinem Clan F-X getrennt**. Mehr erfahren Sie weiterhin auf www.fx-radio.de. /// Zurzeit arbeitet **CiT**, Webmaster von www.cs-today.de, an seinem **neuen Turnier-Plan**. /// Ende August wird die **Deutsche Counter-Strike-Meisterschaft** auf der IFA (Internationale Funkausstellung) in Berlin ausgespielt. Mehr **Informationen** finden Sie unter www.netzstatt.de ///

Tipps für den Download

Vampire Slayer 2.0
Download Mirror: www.planethalflife.com/vampire
Vampire Slayer 2.0 wurde veröffentlicht: Der Mehrspieler-Mod, der sich indirekt an der bekannten ProSieben-Serie *Buffy* orientiert, handelt von der ewigen Schlacht der Menschen gegen die Dämonen.

Sound Add-on für DoD 1.3
Download Mirror: www.halflife.de/files/download.php?id=223
Beim letzten DoD-Update ist irgendetwas vergessen worden und das Problem soll durch diese Sound-Erweiterung nachgeholt werden. Also runterladen und die gewohnt gute DoD-Soundqualität genießen!

Unreal Tournament

Unser Experte Heiko Schubert informiert über die *Unreal Tournament*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Heiko Schubert alias mTw.pcalPuReSteeL
27 Jahre; Student aus Hagen
http://www.planetmtw.de/
E-Mail: puresteel@mtw-clan.de

„Die Entscheidung der Tactical-Ops-Macher, die neue Version nicht jeder Zeitschrift für die CD zur Verfügung zu stellen, stimmt mich nicht gerade fröhlich. Bisher war es ein unkommerzielles Produkt von Spielern für Spieler, aber das scheint sich zu ändern."

Tactical Ops 2.0 nicht für jedermann

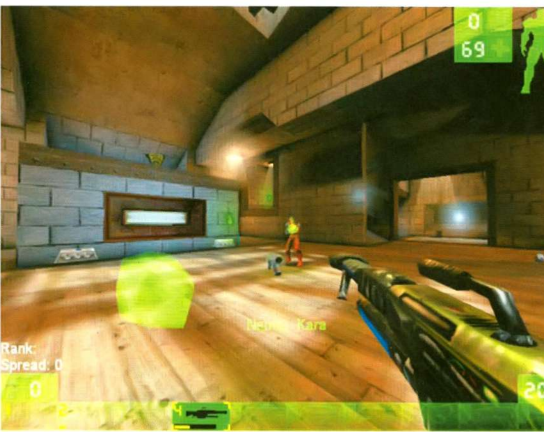
Dem *Tactical Ops*-Team ist ein entscheidender Durchbruch bei der Weiterentwicklung ihrer Total Conversion für *Unreal Tournament* gelungen, was auch der Versionssprung auf die Version *TO 2.0* widerspiegelt. Trotzdem wird sich nicht jeder Zocker sofort von den neuen Vorzügen der überarbeiteten *TO*-Fassung überzeugen können, da sich die *Tactical Ops*-Entwickler entschieden haben, die neue Version nicht jeder PC-Spielezeitschrift für die CD zur Verfügung zu stellen. Ähnlich wie *Counter-Strike* für *Half-Life* lebt auch *TO* von der immer größer werdenden Spielergemeinde. Umso unverständlicher ist die Entscheidung, den Fans entweder einen ca. 105 MB umfassenden Download zuzumuten – nicht jeder nennt einen DSL-Breitband-Zugang sein Eigen – oder sich einen weiteren Monat gedulden zu müssen, bis die Lieblingszeitschrift die Freigaberechte der *TO*-Macher erhält. Dieser eingeschlagene Weg der Kommerzialisierung könnte viele Spieler dazu bewegen, sich anderen Konkurrenzmodifikationen wie *Strike Force* oder *Infiltration* zuzuwenden.

Front Line Assault

Front Line Assault versetzt Sie in die Zeit des Zweiten Weltkriegs. Bei diesem Mod kämpfen Sie wahlweise aufseiten der Alliierten oder der Achsenmächte. Neben neuen Waffen und Spielermodellen wird es eine Reihe neuer Spielmodi geben, leider waren diese aber zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fertig. Es ließen sich dennoch einige Tendenzen im Spielprinzip ausmachen. Die *UT*-Spielphysik wurde völlig überarbeitet, so bewegen sich die Spielfiguren spürbar langsamer und Fallschäden verursachen deutlich mehr Schaden. Sich aus großen Höhen herabfallen zu lassen, was bei *Unreal Tournament* lediglich kleinere Blessuren verursacht, wird jetzt meist mit dem Verlust des virtuellen Daseins bestraft. Ein weiterer Unterschied zu *UT* ist die Klassenwahl vor Spielbeginn. Sie haben bei *Front Line Assault* die Wahl zwischen vorläufig fünf Klassen, zum Beispiel Sprengstoffexperte, Scharfschütze oder Ranger. Bisher kann man lediglich die Standardspielarten von *Unreal Tournament* mit den genannten Änderungen spielen, aber die Hobbyprogrammierer geben ihr Bestes, um diesen Mod möglichst schnell fertig zu stellen. Näheres zum bisherigen Stand der Dinge erfahren Sie unter www.planetunreal.com/fassault. Neben dem aktuellen Entwicklungsstatus und Screenshots von in Arbeit befindlichen Spielkarten gibt es auch die ein oder andere Map zum Download.

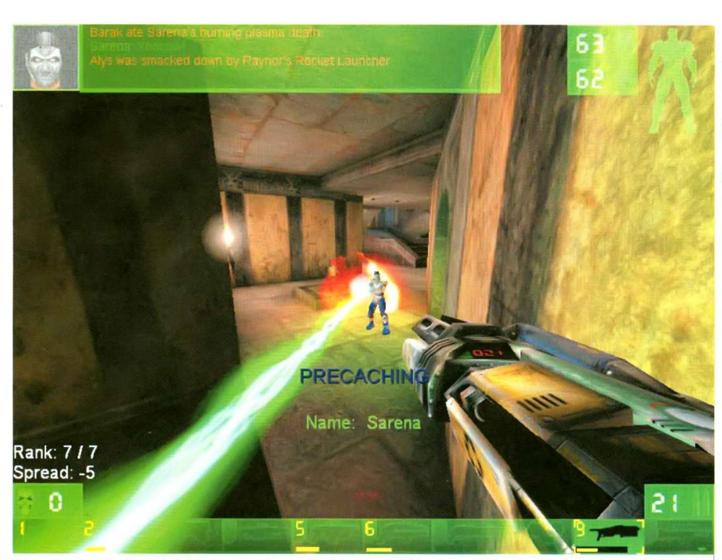


Die Spielkartenspezialisten DavidM, Dr. Pest, Ictus, Mame, Strogg und Tonnberry haben sich zusammengetan, um ein hervorstechendes 1on1-Map-Pack zu kreieren. Die sieben herausragenden Arena-Maps finden Sie auf der Cover-CD.









Die stilvolle Deathmatch-Karte von Jean „El chicoverde" Rochefort überzeugt vor allem durch die wunderschöne Architektur. Da könnte es glatt passieren, dass man die Gegnerhatz vergisst.

Außerdem

/// Das **größte UT-Map-Archiv** mit umfassenden Tests erfahrener Kritiker finden Sie unter www.planetunreal.com/nalicity. Somit haben Sie beinahe unbegrenzten Nachschub an Spielmaterial. /// Seit geraumer Zeit bietet sich eine Alternative zur bekannten Webseite www.internz.de an. Mit www.inzide.de haben alle in Clans spielenden Zocker die Möglichkeit, sich mit **Gleichgesinnten auszutauschen** oder einfach Ihren Clan zu organisieren. /// Clanhilfe Nr. 2: Einen ähnlichen Dienst bieten die Macher von www.clanzworld.de an. Zudem dient die Seite auch als **Newsportal für die drei bekanntesten Shooter.** /// Solospieler aufgepasst: Unter http://fw.unrealcenter.com/ gibt es eine 25 Maps umfassende Einzelspielerkampagne. Wer sich für die Story von **Final Worlds** interessiert, sollte vorbeischauen. ///

Specfix

Wer sich von Ihnen häufiger als Spectator (Zuschauer) auf *Unreal Tournament*-Internetserver begibt oder ein Spiel unter Freunden aufzeichnen möchte, wird nicht selten eine Demo (Spielaufzeichnung) aus der Ich-Perspektive fabrizieren wollen. Allerdings gibt es bei *UT* einen mittelschweren Bug. Häufig können Sie das Spiel aus der Ich-Perspektive nur durch wiederholtes Justieren mit der Maus verfolgen. Da dieses Herumwurschteln nach einiger Zeit recht mühsam und nervig wird, hat sich Hagen Hannemann, in der *Unreal Tournament*-Szene besser bekannt als =NUB=Garfield, dazu entschlossen, diesen Schönheitsfehler zu korrigieren. Von ihm stammt das kleine Tool Specfix. Es besteht aus zwei Dateien, specfix.u und specfix.int. Diese kopieren Sie in Ihren „UnrealTournament/System"-Ordner und starten dann *Unreal Tournament* wie gewohnt. Um Specfix zu aktivieren, versehen Sie im Menüpunkt „Mod/Spectate" mit einem Häkchen. Wenn Sie in der *UT*- Console den Befehl „behindview 0" eingeben („1" um ihn rückgängig zu machen), sehen Sie das Geschehen aus der Ich-Perspektive. Möchten Sie zusätzlich eine Demo des Matches aufzeichnen, wird zusätzlich der Konsolenbefehl „demorec demoname" benötigt. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim fehlerfreien Speccen.

Auf CD-ROM

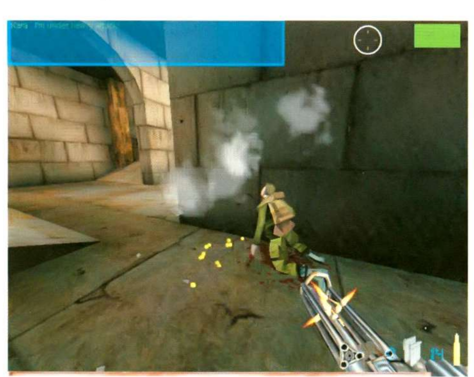
DM-Baal
Kleine, düstere Deathmatch-Map, eignet sich für 2on2-Partien
DM-Baal.exe

DM-1on1-Pack
7 kleine Spielarenen für 1on1-Süchtige
DM-1on1-Pack.exe

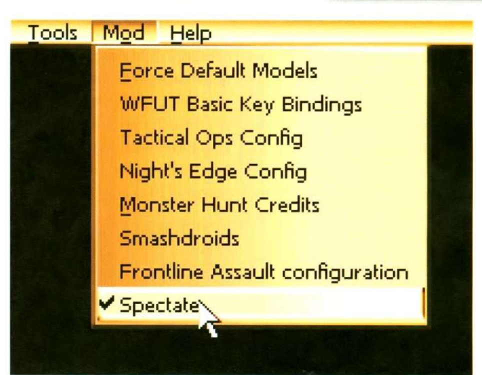
RA-1337ness
Hinter dieser merkwürdigen Schreibweise versteckt sich eine schöne RocketArena-Map.
RA-1337ness.exe

Dominator
Wandeln Sie mit diesem kleinen Mod Dominator-Maps in CTF-Spielkarten um.
Dominatorv11.exe

Specfix 1.0
Behebt einige Fehler im UT-Spectator-Modus
Specfix.exe



Ein amerikanischer Soldat fällt gerade schwer getroffen zu Boden. Die Spielermodelle von Front Line Assault benötigen noch einigen Feinschliff, damit die letzten Ecken und Kanten verschwinden.



Wie hier zu sehen ist, müssen Sie einfach im Menü „Mod" „Spectate" mit einem Häkchen versehen. Danach können Sie auch aus der Ich-Perspektive fehlerfrei zuschauen und das Match genießen.

Spielerforum

Actionspiele



Chefredakteur Christian Müller findet, dass es für viele interessante Actionspiele jede Menge hervorragender Mods und Tools gibt, die aus den lebendigen Communitys entstehen. Deshalb gibt es ab diesem Monat an dieser Stelle immer wieder andere Action-Schwerpunkte.

Christian Müller, Chefredakteur PC Action

„Die Operation-Flashpoint- und Serious-Sam-Fangemeinde bastelt ständig an neuen Missionen und Maps. Da scheint der Spielspaß nie aufzuhören. Im nächsten Monat versuchen wir, Ihnen bereits einige Tools und Erweiterungen zu Max Payne zu liefern. Die mit auf der Spiel-CD ausgelieferten MAX-FX-Tools lassen jedenfalls hoffen."

Operation Flashpoint

Der Taktik-Shooter

Operation Flashpoint gilt zwar als Actionspiel, hat aber mit der „Hau-drauf-Mentalität" der gängigen Genre-Kost nichts zu tun. *OPF* verlangt von Ihnen neben schnellen Reaktionen vor allem Sinn für Taktik und Strategie sowie die Fähigkeit, Soldaten und Gerät entsprechend einzusetzen und immer wieder neue Ideen auszuprobieren. Vielleicht ist es gerade diese nicht alltägliche Mischung, die die *OPF*-Fangemeinde immer weiter wachsen lässt. Und obwohl das Codemasters-Spiel eigentlich fast nicht langweilig wird, gibt es bereits wenige Wochen nach dem Verkaufsstart eine Menge von Spielern selbst erstellte, neue Missionen, die wir Ihnen mit auf die Cover-CD gepackt haben. Aber es tut sich noch mehr in der *OPF*-Szene:

RAM-Tool für mehr OPF-Performance

Ruckelt es bei Ihnen umso mehr, je länger Sie *OPF* spielen? Dann läuft wahrscheinlich gerade der Arbeitsspeicher über und Ihr PC beginnt damit, Dateien auf die Festplatte auszulagern. Mit dem kleinen Freeware-Tool RAMIdle können Sie auf Knopfdruck Abhilfe schaffen und je nach Einstellung beliebig viel Megabyte des Arbeitsspeichers wieder freiräumen. Sie erhalten RAMIdle für alle Windows-Systeme kostenlos unter www.tweaknow.com/Ramidl/download.html.

Invasion 1944

Der Zweite-Weltkrieg-Mod soll Sie in die Rolle der US-Armee oder der deutschen Wehrmacht im Bereich der damaligen Westfront versetzen. Als Schauplätze dienen die Normandie, die Ardennen, die Maginot-Linie, Paris und Monte Cassino in Italien. Neben zeitgemäßer Feld-Ausrüstung und Fahrzeugen können Sie auch mit fest stehenden Waffen, wie Maschinen-Kanonen oder Flugabwehrstellungen, herumhantieren. **Infos unter: www.invasion1944.com**



Das Modell eines VW-Kübelwagen für Invasion 1944.

The Great War

Die jüngste Mod-Entwicklung hat das Ziel, die Ereignisse des Ersten Weltkrieges einzufangen. Hier dürfen Sie sich auf knallharte Grabenkämpfe mit altertümlicher Ausrüstung, aber auch auf so prägnante Requisiten wie die monströse, deutsche Zug-Kanone oder den ersten britischen Panzer gefasst machen. **Infos unter: www.tgw.addr.com**



Auch Kavallerie steht in Great War unter Ihrem Kommando.

Operation Vietnam

Die *OPF*-Modifikation wird vom Team der bekannten Web-Seite www.operation-flashpoint.net entwickelt. Es ist der erste Mod, der nach der Veröffentlichung des Spiels von der Spieler-Community in Angriff genommen wurde. Operation Vietnam widmet sich einem besonderen Schauplatz des Vietnamkrieges, dem so genannten „A Shau Valley". In der Kampagne gibt es drei Parteien, die US-Armee, die nordvietnamesische Seite und die Truppen des Vietcong. Natürlich kommen die damaligen Gerätschaften zum Einsatz, wie zum Beispiel die beiden „feindlichen Gewehre", das M16A1 und die AK47 sowie die gebräuchlichen Fahrzeuge und Helikopter. **Infos unter: www.operation-flashpoint.net/vietnam**



Operation Vietnam: 3D-Entwurf eines Bunker-Systems.

Serious Sam

Der Fun-Shooter

Vor gut einem halben Jahr hat der fulminante Ego-Shooter des kleinen kroatischen Entwicklerstudios Croateam besonders aufgrund seiner leistungsstarken Grafik-Engine für Aufsehen gesorgt. Während der Einzelspielermodus recht schnell durchgezockt ist, kann der kooperative Mehrspielermodus für Monate begeistern und Hobby-Programmierer arbeiten mit großer Hingabe an kostenfreien Erweiterungen. Seit der Veröffentlichung hat sich im Internet schnell eine sehr aktive *Serious Sam*-Fangemeinde zusammengefunden (siehe Surftipps), die mithilfe der kroatischen Designer für beständigen Nachschub an neuen Levels und Modifikationen sorgt. Im Folgenden stellen wir Ihnen einige der interessantesten Projekte vor. Auf der Cover-CD finden Sie dann die neueste *Serious Sam*-Demo, den Mod Seriously Warped und neun brandneue Einzelspieler-Levels:

Bull Arena

In dieser „Stierkampfarena" stehen vier Spielmodi zur Wahl. Sie können zum Beispiel in die Rolle des Stieres schlüpfen, der versucht, die Spieler auf die Hörner zu nehmen, oder Sie müssen mit Teamkameraden den eigenen Stier vor einer gegnerischen Mannschaft schützen. **Infos unter: www.3dactionplanet.com/seriousam/bullarena**

DarkChrome

Ebenfalls in der Fantasiewelt des Cyberpunk angesiedelt ist das rollenspielartige *DarkChrome*, das jedoch einen anderen Schwerpunkt hat. Das Herz der klassischen Spielmodi (Deathmatch, TeamDM, Capture the Flag) ist die Entwicklung des Spielcharakters und die Verwendung der breiten Palette an Cyberpunk-Waffen und -Implantaten. Sogar Fahr- und Flugzeuge wollen die Macher berücksichtigen. **Infos unter: www.3dactionplanet.com/seriousam/dark chrome**





Durch Cyberpunk-Welten brettern: Entwurf und 3D-Umsetzung eines Sci-Fi-Bikes.

Project Blacklight

Die teambasierte Modifikation Project Blacklight bleibt ein klassischer Ego-Shooter, dessen Szenario sich jedoch an das Cyberpunk-Universum von William Gibson anlehnt. Entsprechend soll es eine Menge abgefahrener Hightech-Waffen, Rüstungen und Implantate für den eigenen Spielcharakter geben. Viel versprechend klingt die Idee der Hobby-Entwickler, die Spieler-Teams durch ein besonderes Belohnungs- und Bestrafungssystem zum koordinierten Zusammenspiel zu bewegen. **Infos unter: www.3d-actionplanet.com/serioussam/blacklight**



Project Blacklight: Cyberpunk-Ego-Shooter im Matrix- und Blade-Runner-Stil.

Seriously Warped Deathmatch

Die bereits in der Version 2.01 fertig gestellte Modifikation finden Sie auf der Cover-CD. Zu entdecken gibt es die drei Spielmodi „Control Zone", Objective Thief" und „Rugby". Im Grunde handelt es sich bei allen dreien um klassische Punktspiele, die jedoch durch kleine Regeländerungen jeweils für sich unheimlich viel Spaß machen.

Starship Troopers

Ein deutsches Entwicklerteam bastelt an der Mod-Umsetzung des gleichnamigen Science-Fiction-Films von Paul Verhoeven. Die Idee dazu kam dem Team um Koordinator Michael „child" Bickel beim Anblick der Leistungsfähigkeit der *Serious Sam*-Grafik. Gemäß der Filmvorlage wollen es die jungen Mod-Macher schaffen, bis zu 60 Krabbeltiere auf einmal auf den Monitor zu bringen. Zuerst soll eine kooperative Spielvariante umgesetzt werden, erst danach folgt die große Einzelspieler-Kampagne. Auf ein Datum, wann *Starship Troopers* fertig ist, wollen sich die Entwickler noch nicht festlegen, eine Alpha-Version soll aber bereits lauffähig sein. Weitere **Infos unter: www.bughole.de.**



Die Killer-Insekten sind größtenteils schon fertig gestellt, es folgt das Level-Design.

Cranked Arrow Zavtra

Hier planen die Designer, Sie in ein Mech-Universum zu versetzen. Erst wollen die Programmierer den Mehrspielermodus veröffentlichen und darauf aufbauend an einer Solo-Kampagne arbeiten. CAZ wird vier Mech-Klassen mit jeweils zwei besonderen Bewaffnungen und im ersten Alpha-Release vier Spielkarten bieten. **Infos unter: www.3dactionplanet.com/serioussam/zavtra**





Cranked Arrow Zavtra: die Skizze und das untexturierte 3D-Modell eines leichten Mech.

Surf-Tipps

Serious Sam
www.serioussam.de
www.planetserioussam.de
www.serioussam-universe.de
www.seriousdaily.de

Operation Flashpoint
www.flashpoint1985.com
www.operationflashpoint.de
www.operation-flashpoint.net

Auf CD-ROM

OPF-Mission-Pack
Operation Flashpoint: sechs ausgesuchte Einzelspieler-Missionen
OPFMissionpack.exe

Mehr als einmal speichern
OPF-Tool, mit dessen Hilfe beliebig oft gespeichert werden kann
FlashTool1_5.exe

WinAmp-Skins
Zehn Operation-Flashpoint-Outfits für den bekannten MP3-Player
Opflash-Skins.exe

Desktop-Hintergründe
Sechs hochauflösende Operation-Flashpoint-Wallpapers
OPFWallpapers.exe

Demo: Serious Sam v.3
Die dritte und finale Demo des Fun-Shooters
serioussamdemo3.exe

Serious-Sam-Map-Pack
Neun brandneue Einzelspieler-Maps für Serious Sam
SSamMapPack.exe

Seriously Warped 2.01
Beliebter Multiplayer-Mod für Serious Sam mit drei Spieloptionen
seriouslywarped_v201.exe

E-Sport & mTw|pca

Oliver Hauth steckt als aktiver Spieler mittendrin in der Online-Sport-Szene. Hier erfahren Sie alles über die Sportarten und Stars von morgen. Mit E-Sport wird Computer-Zocken professionell.

Oliver Hauth aka mTw.pca|phomeXa
Azubi aus Oberhausen
phomexa@esport-today.com

„Nach einem Monat Abwesenheit werde ich Sie ab sofort wieder mit den neuesten Informationen rund um das Thema E-Sport versorgen."

WWCL – Die PlanetLAN-Liga für Europa



Mit der WWCL, der World Wide Championship of LAN-Gaming (www.wwcl.de), ruft das bekannte LAN-Party-Portal PlanetLAN.de einen neuen E-Sport-Wettbewerb ins Leben und hat sich hohe Ziele gesetzt. Zum einen sollen nicht nur die gängigen Ego-Shooter und Strategiespiele wie *Age of Empires* oder *Starcraft*, sondern auch Sport- und Rennspiele gelistet werden. Zum anderen wollen die Organisatoren ihr System in ganz Europa etablieren. In der Startphase, der ersten Saison vom 13. Juli bis 16. Dezember, beschränken sich die Organisatoren auf die Teilnehmer-Länder Deutschland, Österreich und Schweiz. Während einer Saison werden nach komplizierten Formeln die Turnier-Ergebnisse einzelner LAN-Partys zusammengetragen, um die stärksten 16 Spieler oder Teams zu ermitteln, die dann in einem großen LAN-Finale um wertvolle Preise streiten. Wenn das gewaltige Vorhaben funktioniert, dürfte die größte Errungenschaft der WWCL sein, dass damit endlich ein einheitliches Regelwerk auf LAN-Partys Einzug hält. Wir werden Sie weiterhin über den Verlauf der ersten Saison auf dem Laufenden halten. Als kleine Einführung haben wir ein Interview mit Michael A. Wegner, dem Pressesprecher der WWCL, geführt:



Mr. PlanetLAN: Michael Wegner über die WWCL-LAN-Liga.

PC ACTION Hallo Michael, welche Idee steckt hinter der WWCL. Wer verbirgt sich hinter diesem Projekt und wie ist es zustande gekommen?

M. A. Wegner: Pro Monat gibt es mittlerweile fast 200 LAN-Partys in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Auf fast jeder werden Turniere nach ähnlichen Regeln gespielt und Sieger ermittelt. Für uns hat sich irgendwann im letzten Quartal 2000 die Frage gestellt, warum man diese Regeln nicht endgültig standardisieren und die Turnierergebnisse in zentralen Rankings erfassen soll. Genau das haben wir jetzt realisiert. Wir, das ist in diesem Fall das PlanetLAN Network, das seit 1998 unabhängig über LAN-Partys berichtet, und die zahlreichen Partnerseiten, die bei der Erstellung des Regelwerks maßgeblich mitgeholfen haben.

PC ACTION Es ist klar, dass die WWCL eine reine E-Sport-Liga ist. Aber schließt ihr nicht einige Spieler oder Clans dadurch aus, dass die Qualifikationen ausschließlich auf LANs gespielt werden?

M. A. Wegner: Vorweg: Bei der WWCL gibt es keine Qualifikationsturniere wie bei den PC Action Masters. Das WWCL-Finale unterscheidet sich von den LANs während der Saison nur darin, dass die 16 besten Spieler aufeinander treffen und entsprechend dort besonders viel Punkte erspielt werden können – also letzte Veränderungen im Ranking vergleichsweise relativ leicht passieren können. Der Name WWCL ist bei uns Programm. Reine Online-Ligen gibt es wie Sand am Meer – ebenso groß ist das Geschrei ums Cheaten. Mischungen aus Online/Offline-Geschichten gab es auch schon. Mit der WWCL wollen wir uns in diese Kette nicht einreihen, sondern etwas bisher nie Dagewesenes auf länder übergreifender Ebene auf die Beine stellen. Da man schon mit fünf gespielten Turnieren mathematisch relativ leicht ins Finale kommen kann, sollte es selbst für die etwas weiter auseinander wohnenden Clans möglich sein, unter die ersten 16 zum Saisonende zu kommen. Falls die Entfernung zu groß oder die Motorisierung nicht ausreichend vorhanden ist, bringt das natürlich Schwierigkeiten mit

E-Shorts

+++ Der Clan „aNc.de" und sein id-TDM-Team trennen sich kurz vor dem Eurocup-3-Finale. Das erfolgreiche Team, das schon viele Finalspiele für sich entscheiden konnte, spielt nun wieder für den deutschen Clan „unmatched". +++ Die deutsche *CS*-Nationalmannschaft, bestehend aus TAMM|Allanon, dRc|Bishop, TAMM|Chucky, skl|Jap, mTw|pca-koj, TAMM|Lyric, skl|Pretender, mTw|pca-speiky, skl|untouchable und mTw|pca-wirsing, hat nun eine eigene Homepage: www.teamger.de. Ihr erstes Spiel gegen das dänische Nationalteam entschied sie knapp mit 12:11 Runden für sich. +++ Der Clan „ocrana" setzte sich im *UT*-TDM-Finale des Clanbase Cups gegen den Clan „–X–„ in vier Maps durch. +++

Auf CD-ROM

Counter-Strike Demos
Finale der PI 10 – mTw|pca vs LKH – Map: de_dust2 – POV: mTw|pca koj
lkh_vs_mtwkoj_pi10_finale1.exe
Finale der PI 10 – mTw|pca vs LKH – Map: de_dust2 – POV: mTw|pca koj
lkh_vs_mtwkoj_pi10_finale2.exe
Eurocup Finale – TAMM vs aNc – Map: de_dust2 – POV: aNc|zetOr
EurocupFinale_TAMM vs aNc_Map_de_dust2_POV_zetOr.exe
Eurocup Finale – TAMM vs aNc – Map: de_train – POV: aNc|warri
EurocupFinale_TAMM vs aNc_Map_de_train_POV_Warri_Train.exe
Eurocup Spiel – sk vs SoA.se – Map: de_nuke – POV: sk|untouchable
Eurocup_sk vs SoAse_Map_de_nuke_POV_skuntouchable.exe

UT 1on1 Demos
-F-|Danger vs mTw|pca E@rn – Map: DM-Deck16][- POV: -F-|Danger
Earn vs Danger_deck16.exe
eMz|ShaM vs mTw|pca XtC – Map: DM-Deck16][– POV: eMz|ShaM
eMzShaM vs mTwpca_XtC_Map_Deck16_POV_eMzShaM.exe
[UwR]Sebbo vs ocr|SuicideSmurf – Map: DM-Deck16][– POV: [UwR]Sebbo
UwRSebbo vs ocrSuicideSmurf_Map_Deck16_POV_UwRSebbo.exe

UT TDM Demo
Clanbase Halbfinale – mTw|pca vs ocr – Map: DM-Gothic – POV: mTw|pca Virus
ClanbaseHalbfinale_mTwpca vs ocr_Map_Gothic_POV_mTwpcaVirus.exe

MTW PC ACTION monthly update

ESPL-Spiel gegen n!faculty

Zu einigen Unstimmigkeiten kam es beim ESPL-CS-Spiel mTw|pca gegen n!. Nachdem beim ersten Versuch der Server von n! aus bisher ungeklärten Gründen abstürzte, versuchte man das Spiel zunächst im gegenseitigen Einverständnis fortzusetzen. Nach einigen Problemen mussten jedoch ESPL-Schiedsrichter eingeschaltet werden, die einen genauen Ablauf der bereits angespielten Map de_train festlegten, um die ungefähre Ausgangslage wiederherzustellen. Beim zweiten Anlauf hatten einige Spieler von n! Probleme, sich mit dem Server, der freundlicherweise von SK zur Verfügung gestellt wurde, zu verbinden. Schließlich konnte das Match erst im dritten Anlauf zu Ende gespielt werden. Endstand: 2 zu 1 (nach Maps) für mTw|pca.

mTw|pca bleibt UT-Szene treu

Nachdem das *UT*-Team nach dem PC-Action-Masters-Finale eine Pause bis zum Erscheinen von *Unreal 2* einlegen wollte, haben sich die Jungs nun doch anders entschieden und werden ab August wieder durchstarten. Anvisiert sind momentan große Turniere wie WCG und WWCL. Zu diesem Zweck wurde das nur vierköpfige Team durch mTw|pca.Crush verstärkt, der ehemals bei den Fallen Souls spielte.

Doppelspiel für CS-Teams

Die *CS*-Abteilung konnte auf der inzide-III-LAN einen leichten Doppelsieg einfahren. Die erste und zweite *CS*-Mannschaft gewannen im Viertelfinale gegen den Clan IF (Immortal Fighters) sowie gegen ein „Spaß"-Team, zusammengestellt aus den Clans sony, bmf, rdm und n!. Im Halbfinale, das gegen e-fusion und Bergwerk hätte gespielt werden müssen, einigten sich diese beiden Clans darauf, sich den dritten Platz zu teilen. Die mTw|pca-Mannschaften konnten somit die ersten beiden Plätze für sich verbuchen. Die vier Erstplatzierten haben sich damit für die deutschen *CS*-Meisterschaften qualifiziert.

Weblinks

Esports-World
Deutsche Newsseite rund um das Thema E-Sport
www.esports-world.de

3D Networks
Neue deutsche Seite für E-Sportler
www.3dnetworks.de

Clanbase
Internationale Ladder und Veranstalter des Eurocups
www.clanbase.com

ESPL
Große deutsche bzw. europäische Liga
www.espl-europe.net

Turtled
Deutsche Spiele-News-Seite mit großer E-Sport-Rubrik
www.turtled.com

sich. Eine Lösung, mit der jeder hundertprozentig zufrieden ist, wird es jedoch nie geben. Würden wir auch einen Online-Part einführen, wäre der Ärger bei den LAN-Veteranen und -Verfechtern groß, die endlich ihre erste reine LAN-Liga bekommen haben.

PC ACTION Ihr habt bereits für die erste Saison mit Intel und Elsa sehr starke Sponsoren finden können. Wie soll die Zukunft und vor allem die zweite Saison aussehen?

M. A. Wegner: Das Ziel ist es natürlich, die Erfahrungen der ersten Saison so in die Planung der zweiten Saison einzubringen, dass die Internationalisierung problemlos abläuft. England wird in der zweiten Saison definitiv dazukommen. Über die anderen Länder kann ich leider noch nichts sagen, aber auch da laufen schon die Vorbereitungen. Das Ziel ist ganz klar, die WWCL mittelfristig zu einer europäischen und langfristig zu einer internationalen Liga auszubauen.

PC ACTION Da ihr neue Ideen und Konzepte in den E-Sport-Bereich bringt, gehe ich davon aus, dass ihr ein bestimmtes Bild davon habt, was E-Sport im Moment ist und wohin es sich entwickelt. Könntest du dies kurz erläutern?

M. A. Wegner: Dass E-Sport langsam anfängt, aus den Kinderschuhen zu wachsen, denke ich, ist offensichtlich. Selbst die *Bild Zeitung* verkauft Profi-Spieler bereits als die Stars von morgen. Die CPL gibt jährlich dicke sechsstellige Preisgelder raus – von Korea und der dortigen E-Sport-Entwicklung ganz zu schweigen. In einem unterscheidet sich aber unsere Auffassung von anderen. Wir glauben, dass LAN-Gaming immer mehr die Plattform für E-Sport wird – ganz unabhängig von der besseren Cheater-Bekämpfung im Internet. Schließlich leben Ligen und ähnliche Institutionen von Sponsoren und Presse-Coverage. Doch diese finden in der Regel den direkten Kontakt zu den Spielern interessanter, als sich Logfiles und Statistiken anzuschauen. Oder welchen Sponsor interessiert es, dass sein gesponserter Clan zu Hause vor dem PC das Sponsor-T-Shirt anhat, wo es keiner sieht, wenn dieser Clan auch auf eine LAN fahren könnte und dort als Oberster auf dem Podest mit dicken Pokalen in der Hand von der *Sport Bild* fotografiert oder vom DSF gefilmt werden könnte. Reines Online-Gaming wird sich daher langfristig eher als Plattform zum Trainieren für die Turniere im LAN entwickeln. Eine sicherlich Erfolg versprechende Mischung ist eine Kombination aus Online- und Offline-Gaming, d. h. Vorrunden online, Finale im LAN, doch das ist vonseiten der WWCL aus oben genannten Gründen vorerst nicht geplant. Die WWCL-Sieger gegen die Gewinner der ESPL-Online-Liga mal im LAN spielen zu sehen, fände ich dennoch nicht uninteressant.



Die Internetseite der WWCL-Liga informiert über alle Ereignisse.

LAN-Partys

LAN-Party-Veranstalter haben das ganze Jahr Hochkonjunktur. Nicht nur die vielen hundert regionalen LAN-Partys, sondern vor allem die großen Turniere mit hohen Preisgeldern werden immer mehr. Ab sofort wird Sie PC Action über die LAN-Party-Szene in Deutschland auf dem Laufenden halten. In dieser Ausgabe hat das Lanparty.de-Team die LAN-Party-Seiten zusammengestellt.

www.lanparty.de

„Da jede größere LAN-Party eine Webseite hat, sollten Sie sich dort schon vor der Veranstaltung über alle wichtigen Details wie z. B. die Wegbeschreibungen und die Bedingungen vor Ort informieren."





Etwas beengt, aber mit toller Atmosphäre: die Inzzide-III-LAN im Atomschutzbunker.







Inzzide III

Die Inzzide III – SO 15 Bunker Sektion Zzoo, die vom 13. bis 15. Juli in Berlin stattfand, bot ein bemerkenswertes Ambiente. Als Veranstaltungsort diente ein Atomschutzbunker am Kurfürstendamm, in dem über 700 Zocker Platz fanden. Auf der Inzzide III wurde u. a. die Qualifikation für die Deutsche Meisterschaft in *Counter-Strike* ausgetragen, deren Finale Ende August auf der IFA mit einem Preisgeld von 25.000 Mark stattfinden wird. Es haben nicht nur viele Berliner Zocker teilgenommen, sondern auch bekannte Clans wie z. B. mTw.pca, der das *Counter-Strike*-Turnier erfolgreich für sich entscheiden konnte. Das Inzzide-Organisations-Team wurde vom Berliner Internet-Café Netzstatt unterstützt, das schon die verschiedensten LAN-Turniere, u. a. für *Sudden Strike*, veranstaltet hat.

Gigahertz LAN: Phase X

Aus der Nähe von Karlsruhe kommt das Team der Gigahertz LAN. Die LAN-Party-erfahrenen Jungs veranstalten vom 14. bis 16. Dezember 2001 in Bruchsaal ihre mittlerweile zehnte (!) Party und laden dazu 386 Zocker ein. Neben der hauseigenen Netzwerktechnik verspricht das Team auch eine zuverlässige Versorgung mit Essen und Getränken sowie gute Turniere durch Unterstützung der WWCL-Liga (siehe Spielerforum E-Sport). Der Eintritt soll 39 Mark betragen. Weitere Informationen finden Sie unter www.gigahertz-lan.de.

Die LAN-Party-Macher

Michael „CyPriX" Henneböhl vom Ruhrpott-Ruler-Team spricht über den möglichen zweiten Teil der so erfolgreichen RuRu-I-Party, die am 3. Juni mit 500 Zockern in der Eissporthalle in Dorsten stattfand.

PC Action: Hallo CyPriX! Eure Ruhrpott-Ruler-Party war damals, vor über einem Jahr, eine ziemlich erfolgreiche Party. Wieso hat es seit damals noch nicht geklappt mit einer RuRu II?

CyPriX: Seit der RuRu gab es natürlich direkte Pläne für eine weitere Session. Wir wollten die Ansprüche der RuRu I halten und neue, die hinzugekommen sind, mit einbringen. Das verlangt natürlich organisatorische Arbeit und eine gewisse Verantwortung. Bisher gab es allerdings ein paar Probleme mit der Location. Natürlich wollen wir hier den Teilnehmern etwas bieten, daher konnten wir die RuRu II auch noch nicht starten.

PC Action: Wisst ihr denn schon, wo ihr die RuRu II veranstalten werdet?

CyPriX: Natürlich ist der Ort der Ruhrpott-Ruler wieder im Ruhrgebiet, wie es sich gehört. Hier muss man natürlich gucken, wo man eine geeignete und auch finanzierbare Location findet. In Betracht wurden bereits Lokalitäten wie das Gasometer in Oberhausen und die ehemalige Gamers-Gathering-Halle gezogen. Allerdings waren die Hallen entweder fi-

Download-Tipps

LAN Trauma 2001/2
Video-Kleinkünstler: der Trailer zur LAN Trauma 2001/2
http://lan-trauma.gamers.de/videos/LT-Trailer-2001-2.avi

Red-Squad-Beben-Movie
Das Video des Red-Squad-Teams zum Großen Beben III
http://clanhosting1.counter-strike.de/~redsquad/download/beben3_redsquad_high.avi

nanziell nicht tragbar oder es gab zu den geplanten Terminen nicht die Möglichkeit, diese anzumieten. Wir sind aber weiterhin in Gesprächen.

PC ACTION Die Kraftzentrale in Duisburg, wo die Gamers-Gathering (GaGa) stattfand, hat ja über 3.000 Quadratmeter. Habt ihr etwa vor, über 1.000 Zocker einzuladen?

CyPriX: Die GaGa-Halle in Duisburg ist wirklich über 3.000 Quadratmeter groß, allerdings haben wir nicht vor, irgendwelche Rekorde zu brechen oder zwanghaft eine 1.000-Mann-Party zu machen. Die Halle bietet die Möglichkeit der Abtrennung und man kann sie dadurch „kleiner" machen. Den restlichen Raum könnte man für Schlafplätze nutzen oder für einen Chill-out-Bereich verplanen.

PC ACTION Zur Zeit kooperieren ja viele LAN-Party-Veranstalter miteinander, um die Partys noch besser und attraktiver zu machen. Habt ihr schon ein anderes Team gesucht, um mit diesem zusammen eine Party zu machen?

CyPriX: Die Ruhrpott-Ruler I bestand damals schon aus zwei Teams, die mittlerweile im Ultimate Escape e.V. verschmolzen sind. Um größere LAN-Partys zu veranstalten, ist es auch wichtig, mehr Leute zu haben, um den heutigen Anforderungen der Teilnehmer gerecht zu werden. Es kann nur hilfreich sein, wenn man sich mit einem Team zusammentut, das ebenfalls bereits Erfahrung in der Organisation solcher Veranstaltungen hat. Wir sind immer offen und scheuen uns nicht, um Hilfe zu bitten, wenn wir welche brauchen.

PC ACTION Wir sind auf jeden Fall gespannt, was uns bald im Ruhrgebiet erwartet. Wer weitere Informationen zu den nächsten RuRu-Partys sucht, findet sie unter www.ruhrpott-ruler.de.

LAN-Partys in Ihrer Nähe

So können Sie mithilfe des Internet-Portals www.lanparty.de jederzeit eine LAN-Party in Ihrer Nähe finden:
Wählen Sie den Menüpunkt „Events". Dies ist der Einstieg in die umfangreiche LAN-Party-Datenbank. Zuerst sehen Sie alle bevorstehenden Partys mit Datum, Ort und Teilnehmerzahl. Mit einer Filterfunktion können Sie individuell nach bestimmten Partys suchen. Um sich die Events in Ihrer Nähe anzeigen zu lassen, wählen Sie im Menü die Funktion „Localize". Dann sehen Sie eine Deutschlandkarte, in der alle Partys eingetragen sind, und mit einem Klick auf einen der markierten Punkte erhalten Sie alle Informationen zu der gewählten Veranstaltung. Nachfolgend eine Auswahl der großen LAN-Partys der nächsten sechs Wochen.

Termin	Name der LAN	Veranstaltungsort	Teilnehmer
August			
24.08.-26.08.	LAN-Team – Enter the Arena	59425 Unna	650
24.08.-26.08.	EH Lanparty	37197 Hattorf	555
24.08.-26.08.	EH – Lan	37197 Hattorf Landkreis Osterode	555
24.08.-26.08.	Lan-Area III	52525 Heinsberg-Oberbruch	400
31.08.-02.09.	BigFrag III	67346 Speyer	380
September			
07.09.-09.09.	MagicLAN	16767 Hennigsdorf bei Berlin	400
07.09.-09.09.	Freak-Connection 2	95028 Hof/Saale	302
07.09.-09.09.	Circus Infernus 15	72760 Reutlingen	555
07.09.-09.09.	Deathcon	65594 Runkel	300
07.09.-09.09.	Ultimate Gaming eXperience II	73730 Esslingen/Zell	470
14.09.-16.09.	FearNet	66386 Rohrbach	300
14.09.-16.09.	Franken Frag Festival 2	91522 Ansbach	800
14.09.-16.09.	Das große Beben IV	99096 Erfurt	800
21.09.-23.09.	Starkstrom Lanparty – Phase IV	74564 Crailsheim	500
28.09.-30.09.	Masta Frag	68199 Mannheim	300



Zocken mit Nostalgie: Der DDR-Clan hat das ganze Juli-Wochenende genutzt und sich mit der kompletten Mannschaft auf der Inzzide III in Berlin zum gemeinsamen Zocken eingefunden.


Perfekt ausruhen konnten sich die Inzzide-III-Zocker auf den Klapppritschen an den Bunkerwänden.

Black & White

Günter Fuchs, Mitarbeiter bei Lion-Source.com, versorgt Sie mit Informationen rund um Lionheads Götterspiel *Black & White*.

Günter „Krueger" Fuchs
27 Jahre, Student aus München
http://lionsource.com
krueger@lionsource.com

„Lionhead scheint langsam in die Gänge zu kommen. Mit Patch, Add-ons und dem Erweiterungs-Set kommt einiges auf uns zu."



Da steppt der Bär: Mit dem Musik-Feature von der Cover-CD legt Ihre Kreatur eine heiße Sohle aufs Parkett, wenn Sie ihr Musik vorspielen.

Musik-Zusatz

Wie lange angekündigt, hat Lionhead einen Zusatz zu *Black & White* herausgebracht, mit dem es möglich ist, den WinAmp-Player (www.winamp.com) aus dem Spiel heraus zu steuern: Starten Sie nach der Installation zuerst WinAmp und dann *B&W* im Einzelspieler-Modus. In der rechten oberen Ecke sehen Sie eine kleine Note. Mit einem Klick auf diese Note öffnet sich der Player im Spiel, mit dem Sie MP3-Dateien oder Audio-CDs abspielen können. Als besonderen Gag können Sie Ihre Kreatur auf bestimmte Musikstücke konditionieren: Wenn Sie Ihre Kreatur streicheln, während ein bestimmter Song läuft, wird sie diese Musik mögen und sogar zu ihr tanzen. Schlagen Sie ihr Haustier jedoch, reagiert es in Zukunft verängstigt oder aggressiv auf dieses eine Lied. Bei technischen Problemen finden Sie hier Hilfe (auf Englisch): http://main.bwgame.com/bwwinampaddon.shtml.

Jede Kreaturenart hat einen eigenen Tanzstil: Die Raubkatzen sind tolle Breakdancer, die Bären rocken dagegen im Disco-Stil ab.

Kein Heavy-Metal-Fan: Weil wir ihn zur Musik von Sepultura geschlagen haben, reagiert unser Tiger leicht vergrätzt auf den Song.

Auf CD-ROM

B&W-Patch V1.10
Der heiß ersehnte, offizielle Patch auf die Version 1.10
Black_&_White_Patch_v1.100.exe

B&W-Musik-Zusatz
Zusatz-Programm, mit dem Sie WinAmp aus dem Spiel heraus steuern können.
B&W_MP3_Addon.exe

Outtakes
Lustige Outtakes aus den Sprachaufnahmen der englischen Version als MP3-Dateien
outtakes.exe

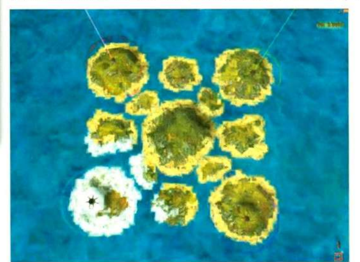
Sprechende Dorfbewohner
Durch dieses Add-on teilen Ihnen die Dorfbewohner ihre geheimsten Gedanken mit.
B&W_Villager_Banter.exe

Drei neue Karten
Die neuen Karten, die Sie durch eine Erweiterung sogar im Gefechtsmodus spielen können.
mappack.exe

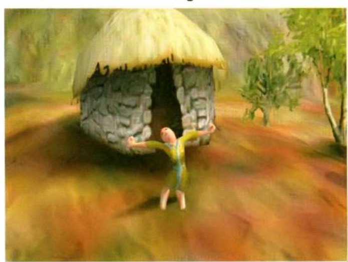
Farbige Blitze
Neue Texturen in verschiedenen Farben für das Donnerkeil-Wunder
Farbige_blitze.exe



Auf der Cover-CD: Mit den neuen Texturen für das Donnerkeil-Wunder können Sie Ihre Blitze in verschiedenen Farben loslassen. Hier sehen Sie, wie ein Dorf in Flammen aufgeht.



Island, eine der neuen Lionhead-Karten von der Cover-CD: Hier sollen Mehrspielergefechte endlich reizvoller werden als bisher.



Morgenmuffel: Nachdem wir eine Dorfbewohnerin geweckt haben, brummelt sie uns durch Add-on Villagers' Banter verärgert an.

Patch V1.10

Nach langwierigen Testverfahren hat Lionhead den offiziellen Patch V1.10 veröffentlicht. Er enthält alle Verbesserungen des Beta-Patches und behebt zusätzlich noch den einen oder anderen kleinen Bug. Die Fehler, die der Beta-Patch verursacht hat (keine Musik mehr von CD, Kreatur trinkt nicht mehr), gehören ebenfalls der Vergangenheit an. Der offizielle Patch ermöglicht die Installation der von Lionhead angekündigten Zusatz-Features (wie zum Beispiel das Musik-Add-on oder das Fußball-Feld), die in Zukunft erscheinen. Der Patch lässt sich laut Lionhead problemlos über den Beta-Patch aus unserer vorherigen Ausgabe installieren. Sie finden ihn auf unserer Cover-CD.

Neue Karten

Um die Mehrspieler-Partien ein wenig aufzupeppen, gibt es drei neue, offizielle Online-Karten mit den klangvollen Namen Building Blocks, Firestorm und Island Wars. Building Blocks ist eine Zweispieler-Karte mit vielen versteckten Gimmicks, auf der die Kontrahenten ihre Siedlungen aufeinander zubauen. Bei Firestorm ist der Name Programm: Hier gibt es Feuerball-Wunder in rauen Massen, die sich drei Spieler um die Ohren werfen. Eher traditionell geht es auf Island Wars zu. Dort sollten Sie versuchen, als erster von vier Spielern das Dorf in der Mitte zu kontrollieren, da es starke Zauber enthält. Die Karten werden automatisch installiert, wenn Sie eine Online-Partie starten und eine der Karten zum Spielen auswählen. Für *B&W*-Fans, die die Karten lieber offline im Gefechtsmodus spielen wollen, hat das Edenbuilder-Team (http://edenbuilder.lionsource.com) die Karten so umprogrammiert, dass Sie auch gegen den Computer antreten können. Die umprogrammierten Karten liegen für Sie auf der Cover-CD bereit.

Sprechende Dorfbewohner

Für alle Götter, die gerne wissen möchten, was in den Köpfen ihrer Untertanen so vorgeht, hat Lionhead ein kleines Add-on veröffentlicht. Mit dem Villagers'-Banter-Zusatz können Sie ab sofort hören, was die Dorfbewohner so beschäftigt. Nachdem Sie das Add-on installiert haben, müssen Sie warten, bis sich die Bewohner schlafen gelegt haben. Wenn Sie sie durch ein Klopfen auf ihr Hausdach wecken, treten sie vor die Tür und lassen einen (leider nur englischen) Spruch ab. Eventuell folgt eine deutsche Version. Das Add-on funktioniert mit allen Sprachversionen.

Farbige Blitze

Wenn Ihnen das Donnerkeil-Wunder bisher zu einfarbig war, können Sie das mit den neuen, bunten Texturen für die Blitze ändern. Kopieren Sie dazu die Datei „S_lightning.raw“ aus dem entsprechenden Ordner (zum Beispiel „Blau“ für blaue Blitze) in den „data/textures“-Ordner des *B&W*-Installationsverzeichnisses. Beim nächsten Spiel leuchtet Ihr Donnerkeil-Zauber in der neuen Farbe. Sie sollten unbedingt die originale „S_lightning.raw“-Datei sichern, um sie bei Bedarf wieder herstellen zu können.

Age of Empires 2

Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
40 Jahre, EDV-Fachmann, Berlin
AOEWinner@gmx.de

„Der Monat hat viel zu wenig Stunden, um seinem Lieblingshobby genug frönen zu können."

Starke Koreaner: Waren früher oft von Spielen ausgeschlossen, sind aber mit dem neuen Patch endlich deutlich schwächer geworden.

Frische Version

Einige kleinere Fehler und Unausgewogenheiten der Spielmechanik wurden mit dem Update 1.0B zu *Die Eroberer* behoben (auf der CD!). Für Partien gegen den Computer spielt dies alles keine so große Rolle, aber gegen menschliche Konkurrenten umso mehr. Hinzu kommt, dass alle Teilnehmer eines Spieles immer dieselbe Version einsetzen müssen. Aufgezeichnete Partien können nur mit derjenigen Version betrachtet werden, mit der sie auch aufgenommen wurden. Aus diesem Grund kann es von Vorteil sein, die alte Spielversion neben der aktualisierten Version zu konservieren (lesen Sie dazu den Kasten „Konservierung"). Doch welche Änderungen bringt 1.0B?

Zivilisationen

Einige Zivilisationen waren in bestimmten Spielvarianten zu stark. Ein typisches Beispiel sind die Chinesen oder Koreaner. Dies wurde durch folgende Maßnahmen ausgeglichen:

- Azteken erhalten Webstuhl automatisch kostenlos
- Byzantiner erhalten Stadtwache automatisch kostenlos
- Chinesen starten mit 50 Nahrungseinheiten weniger als bisher, also mit 200 weniger als andere Zivilisationen
- Franken können nun Hellebarden entwickeln
- Ab der Feudalzeit kostet gotische Infanterie 25 % weniger
- Japaner bekommen 25 % Angriffsgeschwindigkeit ab der Feudalzeit

Änderungen für Koreaner:

- Shinkichon verbessert Reichweite der Onager nur noch um 1
- Schildkrötenschiffe haben das glühende Geschoss und zusätzliche Rüstungsstärke gegen alle Galeeren-Arten
- Reichweite der (Elite-)Kriegswagen reduziert



Wenig überraschend: Die Bauzeit der Burgen wurde erhöht.



Geänderte Minimap: mehr Übersicht auch im Winter.

- Dorfbewohner haben +1 Sichtweite
- Spanische Handkanoniere und Belagerungskanonen feuern 16 % schneller
- (Elite-)Konquistadoren wurden aufgewertet

Einheiten

- Alle Bogenschießeinheiten außer Handkanonieren haben +1 Angriffsstärke gegen Speerkämpfer
- Kamele werden ebenso rasch entwickelt wie Speerkämpfer
- Wikinger-Berserker bewegen sich genauso schnell wie Pikeniere
- Keltische Freischärler bewegen sich schneller, vergleichbar Adlerkriegern ohne Knappen
- Belagerungskanonen machen +80 Schaden gegen Gebäude
- Ausbildungszeit für Teutonische Ritter, Langboote, Tarkane und Samurai wesentlich reduziert
- Berittene Späher erhalten +2 Angriffsstärke ab Feudalzeit
- Berittene Bogenschützen haben dieselbe Reichweite wie Schwere Berittene Bogenschützen
- Galeeren benötigen 60 Sekunden für ihre Produktion (Kriegsgaleere und Galeone weiterhin nur 45 Sekunden)
- (Schnelle) Feuerschiffe haben zusätzliche Rüstungsstärke gegen alle Galeeren
- Koreanische Kriegswagen verteuert auf 120 Holz plus 60 Gold

Gebäude

- Bauzeit der Burgen erhöht
- Kanonentürme haben nun Piercing-Schaden (wie Bogenschützen) statt normalen Schadens mit signifikanten Folgen gegen Rammböcke

Technologien

- Webstuhl bringt +1 Rüstungsstärke gegen Bogenschützen
- Palisaden haben +3 Rüstungsstärke gegen Bogenschützen
- Baukran, Mörderlöcher, Architektur, Befestigter Wall, Wachturm und Hauptturm kosten keine Steine mehr, stattdessen aber Nahrung und Holz in gleicher Menge
- Theokratie kostet nur noch 200 Gold
- Schiffbauer verringert die Bauzeit der Schiffe
- Parthisches Manöver erhöht die Angriffsstärke der berittenen Bogenschützen und Mangudais gegenüber Speerkämpfern
- Glühendes Geschoss macht bei Türmen und Burgen mehr Schaden gegen Schiffe
- Die Rammbock-Aufwertungen kosten kein Gold mehr

Ressourcen

- Fischfallen liefern schneller Nahrung

Erweiterungen

- Offenes Gelände ist in der Minimap immer grün, auch auf Schnee und sandigem Terrain
- Bei zufällig gewählter Karte oder Zufallsland kommt Schwarzwald nicht mehr vor
- Farm-Warteschlange auf 40 erweitert

Neue Karten

- Blinde Zufallskarte (zufällige Auswahl einer Karte)
- Turbo-Zufallskarte (Ökonomie arbeitet 2,5-mal schneller)
- Spezialkarten (waren schon in den letzten Ausgaben der PC Action)

Fehler ade

- Männliche Maya-Farmer sind nun so gut wie weibliche
- Imperialzeit-Häuser haben normale Hausarmierung
- Behebung des „Farm"-Bugs
- Mönche heilen keine kasernierten Einheiten mehr
- Computergegner greifen nicht mehr nur den Gegner mit dem höchsten Punktestand an
- Glaube hilft Teutonen in angemessenem Umfang
- Auf Nomadenkarten bekommen Chinesen, Perser, Hunnen und Mayas die richtigen Startressourcen
- Computergegner bauen ihre Holzfällerlager auch direkt neben Bambushainen
- Dorfzentren nehmen durch Kanonentürme immer Schaden
- Spieler starten nicht mehr auf Eisterrain bei der Karte Team Glaciers
- Bei der Karte Unknown kann es nun nicht mehr vorkommen, dass ein Spieler bei Spielstart vollständig von Wand umzingelt ist; dieser Kartentyp wurde außerdem neu ausbalanciert
- Pilgerväter-Karte startet mit einem Holzfällerlager und entsprechend angepassten Ressourcen
- Auf Paradieskarten können nun auch Königsmordspiele stattfinden
- Die Sichtweite männlicher Jäger wurde den weiblichen angepasst
- Teutonische Dorfzentren bekommen ihren Angriffsbonus
- Kriegswagen haben keinen undokumentierten Angriffsbonus gegen Belagerungswaffen mehr

Unbeseitigte Bugs

- Reparatur von Dorfzentren kostet weiterhin keine Steine
- Aufklärung mittels Hausfundamenten ist weiterhin möglich

Konservierung

Um die alte Version neben dem Update beizubehalten, führen Sie die folgenden Schritte durch (vor dem Patch!):

1. In dem Verzeichnis, in dem Sie Ihr Spiel installiert haben, legen Sie einen neuen Ordner an, dem Sie z. B. den Namen „Eroberer" geben. Beispiel: C:\Programme\Microsoft Spiele\Age of Empires II\Eroberer

2. Kopieren Sie die folgenden Dateien aus dem Verzeichnis „Age of Empires II" bzw. dem Verzeichnis „Age of Empires II\age2_x1" in das neue Verzeichnis. Hinweis: Natürlich müssen Sie dies alles machen, bevor Sie das Update installieren! Wenn Sie das Update bereits installiert haben, kopieren Sie diese Dateien von Ihrer Original-CD.



Hier geben Sie die Daten der neuen Verknüpfung ein.

3. Legen Sie eine neue Verknüpfung zum Programm an, z. B.: C:\Programme\Microsoft Spiele\Age of Empires II\Eroberer\Age2_X1.exe ausführen in: C:\Programme\Microsoft Spiele\Age of Empires II. Verwenden Sie ausschließlich diese neue Verknüpfung, wenn Sie die alte, ungepatchte Version spielen möchten.

Auf CD-ROM

Die Eroberer 1.0B
Der aktuelle Patch
age2xpatch.exe

Sind Sie der Beste?

Microsoft sucht in einem weltweiten Turnier den „Emperor Of The World". Dem Sieger winken 50.000 US-Dollar. Um am virtuellen Gefecht teilnehmen zu können, müssen sich die Spieler zwischen 29. August und 5. September für das *Age of Empires*-Turnier unter www.msn.de/games/zone/agetourney registrieren. Jeder 1000ste erhält als Preis eine der begehrten *Age of Empires Collectors Edition* mit allen bisher erschienenen *Age*-Spielen und einer exklusiven Soundtrack-CD – das Ganze handsigniert vom Programmierer-Team!

Die Siedler 4


Tobias Patella betreut den Siedler-Online-Club auf der größten europäischen *Siedler 4*-Seite.

Tobias Patella
17 Jahre, Schüler aus Darmstadt
tobias@siedleriv.de
http://www.siedleriv.de

„Eskalation in der Siedler-Welt? Nun ja, für mich jedenfalls war es der Skandalmonat schlechthin. Mal schau'n, was da noch so kommt ..."



Beim ersten Turnier des SOC auf www.siedleriv.de kam es zu epischen Spielen!

Viel Lärm um nichts?

Mit diesen Worten lässt sich das Treiben im vergangenen Monat in der *Siedler*-Szene am besten beschreiben. Innerhalb weniger Tage drohte eine der interessantesten und größten Spielergemeinschaften im deutschsprachigen Raum fast komplett auseinander zu brechen. Nach der ersten Freude über den letzten Patch kehrte bald Ernüchterung ein, da sich zeigte, dass nach wie vor einige Bugs in *Siedler 4* stecken, die zu plötzlichen Programmabstürzen und asynchron verlaufenden Mehrspielerpartien führen.

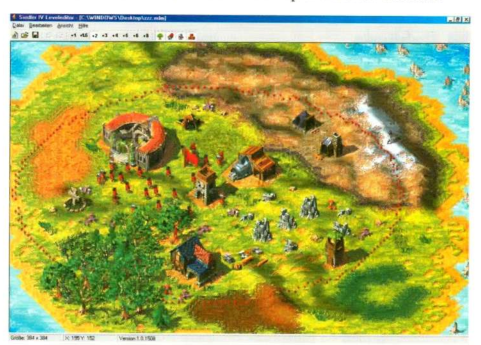
So hatte ein Spieler im öffentlichen *Siedler 4*-Forum streng vertrauliche Infos zum Beta-Patch veröffentlicht, die ausschließlich externen Betatestern zugänglich waren. Blue Byte ging folgerichtig davon aus, dass sich besagter Spieler die Daten auf illegale Weise besorgt hatte, löschte seine Postings und sperrte seine Zugangsdaten. Diese Vorgehensweise sorgte für einen Sturm der Entrüstung in der *Siedler*-Gemeinde, schließlich wollte doch jeder informiert sein. Dass es sich dabei laut Blue Byte um für die Allgemeinheit ziemlich nutzlose Infos handelte, fiel den meisten erst später auf. Als sich kurze Zeit später herausstellte, dass der User die Informationen von einem Dritten per ICQ bekommen hatte und sich bei der Veröffentlichung der Infos nicht der Brisanz des Inhalts bewusst war und seine Zugangsdaten daraufhin entsperrt wurden, kehrte fürs Erste wieder Ruhe in die Community ein. Doch der nächste Aufreger folgte sogleich ... denn mit seinen Betatester-Foren ging Blue Byte nicht gerade sehr sorgfältig um. Durch eine Sicherheitslücke konnte dort theoretisch jeder unbemerkt mitlesen. So kam auch ein Statement ans Tageslicht, das die Eskalation nach dem Ärger um die Beta-Patches fast perfekt machte: Ein Betatester kritisierte, dass viele seit langem bekannte Missstände in *Siedler 4* nach wie vor nicht behoben sind. Antwort von Blue Byte im internen Forum: *Siedler 4* sei für Gelegenheitsspieler konzipiert worden, die solche Fehler eh nicht bemerken würden. Was für ein Skandal, dachten sich die meisten Spieler, Blue Byte will das Spiel also gar nicht mehr verbessern? Doch auch hier war die Aufregung größtenteils für die Katz. Das veröffentlichte Statement bezog sich laut Blue Byte nämlich lediglich auf einen winzigen Teil des Mehrspielermodus, auf den allenfalls Hardcore-Spieler treffen könnten.



Auf CD-ROM

Bildschirmhintergründe
Drei hochauflösende Hintergründe im Siedler-Design
s4_roemer.exe, s4_wikinger. exe, s4_maya. exe





Der alte Editor von Siedler 3 (links) sieht gegen den neuen und umfangreicheren Editor von Siedler 4 ganz schön blass aus.

Need for Speed

Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-ons rund um *Need for Speed* auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
17 Jahre, Schüler aus Gütersloh
www.nd4spd.de
prichters@hotmail.com

„Ich warte auf neue Teile von Need for Speed. Wo bleibt NfS 6? Motor City Online ist für Offline-Spieler kein richtiger Ersatz."



Acht heiße Reifen: Jaguar-Serienmodell XK8 (vorne) und Prototyp XK 180 (auf der Cover-CD) im Direktvergleich.



Auf der Cover-CD: Alexander Weides tropfenförmiger VW Dolphin macht Jagd auf einen Mercedes SLK.

Jaguar XK 180

In der Auto-Industrie ist es in jüngster Vergangenheit gang und gäbe, legendäre Wagen aus der Vergangenheit des eigenen Unternehmens durch Neuinterpretation zu ehren. Volkswagen belebt mit dem New Beetle den Käfer neu, BMW kreiert mit dem Z8 eine Hommage an den 507. Ford-Tochter Jaguar zieht mit dem Modell XK 180 nach. Der XK 180 zelebriert in feinster Weise das vor 50 Jahren erste Nachkriegsauto der Engländer, den D-Type. Für den Leistungszuwachs auf satte 450 PS sorgen ein Turbolader, ein Doppelauspuffsystem und eine modifizierte Kühlereinheit, um den Motor effizienter mit Luft zu versorgen. Neugierig geworden? Meister-Car-Designer Felix Kühn (www.Felixx-Autobahn.de) liefert den XK 180 in seiner *NfS 4*-Variante für die Cover-CD. Ebenfalls von Felix: ein Mercedes-Benz C 111 II sowie ein Porsche Gemballa Roadster Biturbo.



Motor City Online: Dragster-Rennen gehört zu den neuen Spielmodi.

Motor City Online

Electronic Arts hat neue Screenshots zu *Motor City Online* rausgerückt. Die amerikanische Seite Voodoo Extreme (www.voodooextreme.com) stellte gleich 18 Schnappschüsse ins Internet. Die Bilder zeigen eindeutig, dass *MCO* trotz zwei Jahre alter Technik noch gefallen kann. Besonders die Autos sehen sehr detailliert aus und auch an der Umgebungsgrafik wurde sichtbar nachgebessert. Doch die alte, auf *NfS 4* basierende Grafik-Engine hat noch weitere Vorteile: Die Systemanforderungen für *MCO* fallen vermutlich angenehm niedrig aus. Wir rechnen nach all den Terminverschiebungen inzwischen mit einer Veröffentlichung in den frühen Wintermonaten dieses Jahres.

Auf CD-ROM

Jaguar XK 180 (NfS 4)
Jaguar stellte 1997 den Jaguar XK 180 als Concept Car vor, um das erste Nachkriegsprodukt der Firma aus dem Jahre 1947 zu ehren.
xk18.exe

Porsche 944 (NfS 4)
Der Porsche 944 von Sanke Cobra ist ein echter Allrounder. Er besticht durch eine vorbildhafte Ausgewogenheit.
p944.exe

Porsche Gemballa Roadster Biturbo (NfS 4)
Felix Kühns Porsche Gemballa Roadster Biturbo lehrt simple Serien-Boxster das Fürchten.
gbox.exe

Mercedes-Benz C111 (NfS 4)
Ende der Sechzigerjahre erprobte Mercedes-Benz die Möglichkeiten des Wankelmotorkonzepts. Der C111 schaffte schon damals weit mehr als 300 km/h.
c111v3.exe

Mercedes SLR (NfS 4)
Obwohl der 550 PS starke Mercedes SLR erst 2003 erscheint, hat ihn PC-Action-Leser Sebastian Hoffmann bereits für NfS umgesetzt.
MercSlr.exe

VW Dolphin (NfS 4)
PC-Action-Leser Alexander Weide ergänzt mit seinem VW Dolphin die mit Z3 und SLK etwas kleine B-Klasse.
dolphin.exe

Sprechstunde

Schönes Wetter? Definitionssache ...

Wussten Sie schon, dass die Arbeitsleistung eines Redakteurs ab 26 Grad Zimmertemperatur etwa um fünf Prozent pro Grad fällt? Kopfrechnen war noch nie meine Stärke. Aber Ihnen ist doch klar, dass ich, während ich diese Zeilen tippe, derzeit bei etwa minus 80 Prozent angelangt bin? Gut, das ist nicht viel über meinem Normalwert, aber wenn ich das Büro verlassen und direkt im Anschluss eine finnische Sauna betreten hätte, wäre ich vermutlich wegen des Kälteschocks an einem Kreislaufkollaps verreckt. Dass ich mich seit etwa drei transpirativen Tagen wie ein wandelndes Feuchtbiotop fühle, muss ich nicht extra erwähnen. Leistungserschwerend kommt hinzu, dass ich noch seltsamere Leserbriefe zu beantworten hatte als sonst, was meine Zurechnungsfähigkeit weiter beschnitt. So beschwerte sich ein Abonnent, dass aus der Sendung mit Ausgabe 8/2001 plötzlich Käfer krabbelten, als er den Umschlag öffnete. Der soll doch froh sein, dass es nur Insekten waren und keine Tiger. Ein anderer Leser wollte mich zur Veröffentlichung seiner Schwachmatenschrift zwingen, indem er mich erpresste und behauptete, meine Oma (Beschreibung: „grauhaarig") entführt zu haben. Ich weiß nicht, wo er die ausgegraben haben will, aber meine Großmütter väterlicher- UND mütterlicherseits haben bereits seit Jahren eine Glatze, weil sie tot sind. Warum ich Ihnen diesen Scheiß erzähle? Damit Ihnen klar ist, dass ich für den Unfug auf den folgenden vier Seiten keine Haftung übernehmen kann. Falls Sie sich mal wieder irgendwie von mir beleidigt fühlen: Verklagen Sie das Wetter. Danke und noch ein schönes Leben

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Kleb dir einen

[...] Ich weiß nicht, wie andere Leser denken, aber ich vermisse in eurem Heft schmerzlich die schicken Poster. Was waren das für Zeiten, als mich noch Lara Croft oder Rynn im Großformat angelächelt haben! Ich habe gewartet, aber da in den letzten Monaten gar nichts in dieser Beziehung gekommen ist, muss ich mich mal ausheulen. [...]

Jan Horak per E-Mail

Schon klar, wenn's nach den Lesern ginge, müsste jede PC Action bei gleich bleibendem Preis 400 Seiten, fünf CD-ROMs, drei Poster, zwei goldene GeForce-3-Grafikkarten und eine aufblasbare Cover-Girl-Imitation enthalten. Leider wäre das nicht wirtschaftlich. Deshalb gibt es Poster zum Beispiel nur unregelmäßig. Diesmal haben wir wieder mal ein exklusives Geschenk: einen doppelseitig bedruckten Wandschmuck zum Action-Kracher *Max Payne*. Wer das Poster nicht täglich wenden und sich beide Motive gleichzeitig in die Wohnung tapezieren will, kann gern zwei Hefte erwerben, wir wären gar nicht böse. Sollte sich vorliegende Ausgabe doppelt so gut verkaufen wie sonst, gibt's in Heft 10/2001 zur Belohnung erstmals einen aufblasbaren Redakteur (Benjamin Bezold). Versprochen!

Männerträume 1

[...] Das Bild vom [...] Wiggle auf Seite 66, Ausgabe 08/2001, gefällt mir so sehr, könnte man mir dieses mal per E-M@il schicken? Aber bitte in dieser Größe oder größer. [...] Ich will den kleinen Racker aufs Heck meiner Luxuskarosse (ein Fiat Tipo mit Rostflecken, Beulen in den Kotflügeln und superheftigen Edelplastik-Radzierblenden) kleben. Wenn's irgendwelche Copyright-Probleme gibt, ich würde auch den Namen des Spiel und der Firma drunter kritzeln! [...] So, Herr Fränkel, viel Spaß beim Beantworten weiterer Leserbriefe. Würde mich freuen, wenn du meinen Leserbrief mal so richtig durch den Dreck ziehen würdest. Aber so richtig tief, so dass ich mal wieder richtig über deine Antwort lachen kann, die letzten waren ja zum Einschlafen langweilig.

Benny Popp per E-Mail

Endlich mal ein echter Kerl, der nicht geifernd nach zusätzlichen Bildern unserer Cover-Girls lechzt und um Zusendung derselben bettelt. Benny steht auf knackige, sexy Gnome, die den Stinkefinger zeigen! Frauen? Pah! Zwerge wecken das Tier im Mann! Ich verstehe derlei Neigungen zwar nicht, aber wir haben noch viele weitere Anfragen von Zipfelmützen-Fetischisten erhalten. Deshalb biete ich diesmal einen besonderen Service: Ihr findet den Wiggle auf der Cover-CD! Klebt ihn auf eure Autos, hängt ihn ins Klo oder lasst ihn euch auf die Brust, auf den Hintern oder sonstwohin tätowieren. Ach ja, Benny: Schreib das nächste Mal bitte einen humorvolleren Leserbrief, damit die Leser mal wieder was zum Lachen haben, der vorliegende war ja zum Einschlafen langweilig.



Ein Zwerg grüßt alle PC-Action-Leser.

Vatersorgen

[...] Ich bin jetzt 36 Lenze alt und seit der Zeit von C64 und Amiga 2000 ein wahrer Spielefreak. Meine Älteste (zehn Jahre) hat mich erwischt, als ich (indiziert) gespielt habe. Normalerweise passe ich immer auf, ob die Kiddys in der Nähe sind, bevor ich spiele. Sie war leider eine Zeit lang hinter meinem Rücken gestanden. Jetzt nervt sie die ganze Zeit, weil sie immer zuschauen möchte, wenn ich jenes Spiel spiele. Sie hat noch keine abnormen Verhaltensweisen gezeigt (Barbies zerstückeln,

Österreich-Urlaub buchen, Britney-Spears-CDs hören). Soll ich nachgeben? Uwibald, ein verzweifelter Vater.

Uwe Boldt per E-Mail

Weil mir Kinder sehr am Herzen liegen – immerhin sind sie potenzielle Heftkäufer, wenn ihr Papa mal gestorben ist und nicht mehr zum Kiosk laufen kann (mit 36 ist man ja schon enorm herzinfarktgefährdet) – muss ich dir natürlich einen ultimativen Rat geben. Gib keinesfalls nach! Ich habe als Kind Action-Spiele gezockt und schau, was aus mir geworden ist! Auch wenn sich bei deiner Filia momentan noch keine negativen Auswirkungen bemerkbar machen, sie wird ganz sicher ein Psychopath. Schütze das Töchterlein! Gib sie zur Adoption frei. Oder sperr sie wenigstens zur Sicherheit in den Schrank, wenn du das nächste Mal mordend durch virtuelle Welten ziehst.

Teuflisch

[…] Wieso habt ihr Diablo 2 aus dem Spielerforum genommen? Das war doch echt klasse, ein Lichtblick in eurem Heft. […] Das mit dem „super Spielerforum" hat sich jetzt ja wohl erledigt. War die größte Enttäuschung, die ich im Laufe der PCA-Geschichte erleben musste […]! Gut, ich verstehe ja, dass ihr das eine oder andere Spiel zwecks Aktualität aus dem Forum nehmen müsst, aber das kann auf ein so stark frequentiertes Spiel (gerade im Online-Bereich) doch wohl nicht zutreffen. […] Hoffe immer noch, das war ein Scherz oder irgendein Missverständnis. […]

Martin Krüger per E-Mail

Korrekt, unser Spielerforum soll variabel bleiben und deshalb passen wir es hin und wieder den aktuellen Gegebenheiten an. Was wir allerdings bei *Diablo 2* gedacht haben, ist uns im Nachhinein zugegebenermaßen schleierhaft. Mir fällt nicht mal eine bekloppte Ausrede ein. Im Zweifel verweise ich auf die Sprechstunde dieser Ausgabe. Egal, glücklicherweise alarmierten uns die zahlreichen Protestschreiben. Ich mach's kurz: Wir waren wohl geistig umnachtet oder uns hat der Diablo geritten, schließlich ist erst kürzlich das nigelnagelneue Add-on *Lord of Destruction* erschienen und die Monsterhatz wieder aktueller denn je. Ab dem nächsten Heft geht es jedenfalls weiter mit dem Spielerforum.

Gegendarstellung

Ui ui, was musste ich da bei den Leserbriefkommentaren der PCA 7/2001 lesen? Ein kleiner Seitenhieb gegen uns Österreicher und – was noch schlimmer ist – ein Seitenhieb gegen die Vorarlberger … Die zitierte Methode der Kuhsprengung ist leider doch nicht so neu, wie das in dem Kommentar erscheint. Denn dass tote Kühe, die in ein tiefes Tobel gefallen sind, gesprengt werden, ist wirklich nicht neu. […] Es werden gewiss keine Kühe gesprengt, die auf irgendeiner Alm liegen, sondern nur solche, die eben in ein tiefes Tobel – sprich eine tiefe Schlucht – gefallen sind. […] Da man die tote Kuh leider nicht als Ganzes da liegen lassen kann, wird sie halt gesprengt, so dass niemand sich darüber aufregen kann, dass da eine tote Kuh herumliegt. […] Ich finde die ganzen Sprüche von wegen Ösis, Britney, Anime etc. ganz lustig, […] aber wenn ich so was lese, vergeht's mir schon, weil ich auch erwarte, dass in einem PC-Spiele-Magazin Journalisten arbeiten, die sich, bevor sie etwas kommentieren,

Redakteure an den Pranger

[…] Ich bin Lothar Schwaeger aus Nürnberg. Hiermit stelle ich einen Prangerantrag für Christian Sauerteig, der zum zweiten Mal in Folge den gleichen dämlichen Fehler gemacht hat. Das kann für mich nur drei Ursachen haben: 1. Er ist lernunfähig. 2. Er ist schlampig und ignorant. 3. Er versucht einen „Fehler-Hattrick". Christian, blättere auf Seite 11 der aktuellen Ausgabe: Max Payne ist KEIN EGO-SHOOTER! […]

Lothar Schwaeger per E-Mail

Meine Fresse, Hesse. Wenn Sie schon unter falschem Namen einen Kollegen anschwärzen, dann doch bitte nicht per Firmen-E-Mail mit dem Absender joachim.hesse@pcaction.de. Halten Sie mich für blöd? Nein, sagen Sie jetzt nix. Ausnahmsweise will ich den Antrag mal durchgehen lassen. Ja, **Christian Sauerteig** hat versagt und die Welt sollte das auch wissen. *Max Payne* spielt sich in der Verfolgerperspektive. Zur Strafe muss ich an dieser Stelle leider verraten, dass unser jüngster Kollege ein Britney-Spears-Fan ist. Wer ihn dafür verarschen will, wende sich an christian.sauerteig@pcaction.de. Vielen Dank.

[…] In eurer Rubrik Blockbuster schreibt ihr im Artikel zu Terminator: „Das erste Spiel soll im Frühjahr 2001 erscheinen". Na, da muss das Programm wohl erst auf eine Zeitreise in die Vergangenheit geschickt werden – wir haben nämlich schon Sommer. […] Gleich auf der nächsten Seite übrigens, im Artikel zu Bloodline, steht als Bildunterschrift: „Würden Sie diesen beiden Herren gerne begegnen?" Nun, bei der rechten Person handelt es sich eindeutig um eine Frau (Britney Spears ungeschminkt?).

Christian Albert per E-Mail

Okay, da es offenbar mehrere Leser mit Minus-IQ gibt (nicht nur Christian Albert), die sich nicht denken konnten, dass das Frühjahr 2002 gemeint war, will ich nicht so sein. Ja, ich, **Harald Fränkel**, fühle mich peinlich berührt wegen dieses unglaublich schrecklichen Tippfehlers. Und ja, die Gestalt rechts ist Britney Spears – und die ist so was Ähnliches wie eine Frau. Ich wollte sie nur nicht wieder bloßstellen, weil die arme La-la-la-Trine (Vorsicht, Wortspiel!) laut Nachrichten neulich einen Zusammenbruch erlitten haben soll. Mich wundert's nicht, schließlich ist sie der einzige Mensch, dem es nichts nützen würde, wegzurennen, wenn sie singt. Mein Mitgefühl ist ihr gewiss.



Michael Jackson (links) und Britney Spears tauchen demnächst gemeinsam in einem Computerspiel auf – ungeschminkt!

BRIEF DES MONATS

Dear Sir, I convey to you my deepest regards hoping that you are well and in the best of health and fine, [*Übersetzungsprogramm Babelfisch auf http://babel.altavista.com/tr anschalt*] ***ich möchte meine Bewunderung hinsichtlich der PC-Tätigkeit*** [Boah, der Babelpenner-Hirni übersetzt PC Action wörtlich, oje …] ***ausdrücken. Vor einer langen Zeit ich nach Ihren Adresse suchte, […] haben sie gefunden und dieses ist mein einzelner Traum, dem ich ihn träumte longly jetzt, dass es zutreffend werde und ich sehr glücklich bin, mit Ihnen in Verbindung zu treten und meine Hoffnungen sehr hoch sind, zu erhalten Ihre Aufmerksamkeit und Obacht. Mein geehrter Herr, bitte helfen Sie mir, eine Ausgabe PC-Tätigkeit*** [PC Action heißt das, du doofer Blindfisch!] ***zu erhalten, selbst wenn es ein altes Exemplar ist […]. Ich hoffe, dass mein Antrag eine objektive Antwort von Ihrer Seite findet. Ich warte Ihre Hilfe und Ihre Antwort. […]***

Hamed Mushin, Amman (Jordanien)

Logo schicke ich dir eine PC Action, Hamed! Einem Fan aus dem fernen Jordanien kann ich solch eine Bitte nicht abschlagen. Okay, ursprünglich wollte ich dich in meiner Funktion als Leserbriefbeantworter mit Arschloch-Image besonders schlimm veräppeln, dir die Ausgabe schicken und mich diebisch freuen, dass du wahrscheinlich kein Wort Deutsch verstehst. Dann aber witterte ich die Chance meines Lebens. Vielleicht hat Hamed ja eine kleine Ölquelle, die er mir aus ewiger Dankbarkeit vererbt? Blöd ist nur, dass es laut meiner Recherchen in Jordanien mit Bodenschätzen eher Essig ist. Die vorliegende Ausgabe kriegt er trotzdem, denn die Hoffnung stirbt zuletzt: Hamed, kannst du mir als Gegenleistung neun Kamele schenken oder wenigstens (umgerechnet) drei Frauen? Mit Ölquellen sieht es in Jordanien schließlich eher düster aus. [*Babelfisch anschalt*] Hamed, can you give me as return nine camels or at least (converted) three women? With sources of oil it looks finally rather dark in Jordan.

auch darüber schlau machen und nicht nur aufgrund eines 5-Zeilen-Artikels in einer Zeitung ihren Kommentar zu etwas abgeben …

Michael Steinlechner, Wien

Da können wir ja froh sein, dass Ötzi in Südtirol und von einem deutschen Bergsteigerehepaar gefunden wurde. Andernfalls wäre der Menschheit ein derart historisch wichtiger Fund glatt verloren gegangen. Ein Vorarlberger hätte ihn bestimmt sofort gesprengt, weil der Typ 5.300 Jahre auf der faulen Haut gelegen hat. Aber gut, dass wir darüber gesprochen haben, Michael. Der Artikel in der Zeitung war übrigens 60 Zeilen lang und schlau machen kann sich nur, wer einen gewissen Grad an Intelligenz besitzt. Tja, ich fall da wohl durchs Raster. Kann ich doch nix dafür, dass mich der COMPUTEC VERLAG immer noch beschäftigt.

Trendfrage

[…] Ich möchte kurz einige Gedanken und Eindrücke bezüglich Trends in der Spiele-Industrie und „journalistischen Pflichten" loswerden und es würde mich brennend interessieren, was ihr bzw. andere Leserinnen und Leser davon halten. Oft geht ein Aufschrei durch die Fachpresse, die den Mangel an revolutionären und „experimentierfreudigeren" Game-Designs am Markt kritisiert und entsprechend eine Flut an Sequels usw. in den Regalen zu erkennen glaubt. Der Großteil der Leser dieser Magazine schließt sich vorwiegend dieser Meinung an, kauft aber trotzdem weiter jene Spiele, die in den Magazinen vorgestellt und behandelt werden, und der Kreislauf beginnt von vorne. Genau hier ist der Punkt, wo ich meine, ihr als Journalisten vernachlässigt ein wenig eure Aufgabe, die Leser auch über Alternativen zur aktuellen Situation, die ihr so bekrittelt, zu informieren. […] Nur wenn die Spielerinnen und Spieler auch von diesen Alternativen erfahren und ihr darüber berichtet, können sie sich auch ihr eigenes Bild machen und darüber urteilen. […] Ein Beispiel: Noch nie wurde über „Fighting Legends" von Maximum Charisma in irgendeinem deutschen Magazin berichtet. Das Spiel scheint mir durchaus für einen sehr großen Teil der deutschen Spielerinnen und Spieler interessant zu sein und hebt sich ganz, ganz klar positiv vom üblichen Einheitsbrei ab (www.mcszone.com für weitere Informationen). […]

Markus Friedl, Innsbruck

Merke: Ein innovatives Spiel muss noch lange kein gutes Spiel sein und eine Fortsetzung ohne Neuerungen nicht zwingend schlecht. Testen tun wir ohnehin jeden in Deutschland erscheinenden Titel (oje, das tut manchmal weh!). Wir berichten also auch über jeden. Für die Vorschauen wählen wir besonders vielversprechende Produkte aus, alles andere wäre unsinnig. Selbstverständlich verpassen auch wir mal was. Insgesamt haben wir aber dank einschlägiger Messen, Entwicklerbesuche etc. einen ganz guten Marktüberblick. Ich drück's vorsichtig aus: Erschieß mich, häng mich auf oder noch schlimmer, bedroh mich, indem du mir einen Kassettenrekorder mit Volksmusik vor die Ohren hältst – dass über *Fighting Legends* noch in keinem deutschen Spielemagazin berichtet wurde, wird schon seinen Grund haben. Nach Sichtung von Videomaterial wundert's zumindest mich nicht. Nun, vielleicht findet sich ja mal ein kleines Eck auf den Newsseiten. Außerdem hast du ja bereits prima Werbung gemacht. Bist du zufällig Programmierer? Bei einer Firma namens, sagen wir mal, Maximum Charisma?

Männerträume 2

[…] Wieder einmal ist euch eine Ausgabe gelungen, zumindest meiner Meinung nach! Erst las ich mir Teile der Ausgabe 8/01 durch, bis ich zu dem Artikel mit Stevie Case kam. Ich muss ehrlich sagen, dass ich es echt super finde, zu sehen, dass nicht nur das „starke" Geschlecht stark im „Daddeln" ist. Vor allem, wenn es sich um eine so schöne Zockerin handelt! Ich möchte nicht als geiler Bock erscheinen, aber könnten Sie mir nicht verraten, wo oder wie ich an den Playboy mit Stevie Case komme? Oder könnten Sie mir gegen Bezahlung von Porto + Heftkosten die Zeitschrift zusenden? […]

Björn Symnick per E-Mail

Nein, niemals nimmer keinesfalls würden wir auf den völlig abwegigen Gedanken kommen, dass du ein geiler Bock sein könntest, nur weil du eine weib-



Wer Nacktfotos von Stevie Case will, wende sich an den US-Playboy. Dort kriegt er zwar wahrscheinlich auch keine, nervt aber die Richtigen. Vielen Dank für die Kooperation.

liche Computerspielerin mit perfekten Rundungen gerne splitterfasernackt auf Hochglanzpapier für dein „Archiv" haben möchtest. Bist wahrscheinlich Anatomiestudent und brauchst die Pics für deine Diplomarbeit, gell? Außerdem wären wir weitaus besorgter, wenn du auf Zwerge stehen würdest, die den Stinkfinger zeigen. Aus Gründen des Jugendschutzes kann ich an dieser Stelle leider keine Internetadresse mit Stevie-Case-Bildern angeben. Und unsere *Playboy*-Sammlung behalten wir selbst, natürlich nur wegen all der spannenden Reportagen, nicht wegen der Fotos.

Psychologe

Hallöchen Harry! [...] Ist dein auffälliger Sarkasmus Absicht oder das Resultat einer schlechten Kindheit? (*g* nimm's nicht so ernst) [...]

Thomas Nees, Alzenau-Hörstein

Hallöchen Tommy! Ich bin erst so, seit ich mich dauernd mit doofen Lesern wie dir rumschlagen und deren noch doofere Fragen beantworten muss. (*g* nimm's ruhig ernst).

Männerträume 3

Hallo, hier schreibt [redacted] aus [redacted] und ich wollte sagen, dass ich Tanja ganz nett finde, bin 22 Jahre alt. Ich bin von Beruf 3D-Grafiker. Meine Hobbys sind PC zocken, auf LAN-Partys gehen (gewinnen) und Skaten. Es wäre nett, wenn du mir mal 'ne Mail schickst.

Leser wollte anonym bleiben

Zuerst dachte ich, diese Zuschrift sei ebenfalls von Anatomie-Student Björn Symnick, der bekanntlich gar kein geiler Bock ist. Dann sah ich aber, dass ein anderer Name und irgendwas von „E-Mail für Leser bitte anonym" drunter stand. Also habe ich die Mail ordnungsgemäß an Tanja Bunke weitergeleitet. Falls sie dir noch nicht geantwortet hat, verrate ich dir hiermit, was sie mir schrieb (Original-Zitat): „ARGHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH". Weiß nicht, ob das jetzt positiv oder negativ gemeint war.

Auf CD-ROM

Stinkfinger
Der beliebte Wiggle aus Heft 8/2001 in zwei Bildformaten
little_wiggle.eps
wiggle.jpg

Hirnakrobatik
Denkspiel von unserem Leser Norman Specht
Brainstorm.exe

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion

Inserentenverzeichnis PC Action 9/2001



COMPUTEC MEDIA ▪ Redaktion PC Action ▪ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▪ 90 429 Nürnberg ▪ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat	Titel/Entwickler	Anteil
1	▲	2	Black & White *Lionhead*	16,7%
2	▲	neu	Operation Flashpoint *Bohemia Interactive*	13,3%
3	▼	1	Half-Life: Counter-Strike *Gooseman*	13,2%
4	▲	neu	Baldur's Gate 2 *Bioware*	10,0%
5	▼	3	Unreal Tournament *Epic Games*	6,8%
6	▲	10	Half-Life: Blue Shift *Gearbox*	6,7%
7	▲	neu	Die Siedler 4 *Blue Byte*	6,5%
8	▲	neu	Sudden Strike *Fireglow*	3,4%
9	▲	neu	Delta Force Landwarrior *Novalogic*	3,3%
10	▲	neu	Die Sims: Party ohne Ende *Maxis*	3,1%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▲	6	Anno 1503	24,1%
2	▲	4	Duke Nukem Forever	10,4%
3	►	3	Return to Castle Wolfenstein	6,9%
4	▲	neu	GTA 3	6,9%
5	▲	7	Unreal 2	6,7%
6	▼	2	Commandos 2	6,3%
7	▲	neu	C&C Alarmstufe Rot 2	6,2%
8	▲	neu	Halo	5,9%
9	▼	5	Freelancer	3,5%
10	▲	neu	Half-Life: Team Fortress 2	3,4%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Diablo 2: Lord of Destruction	Vivendi Uni.
2	▲	neu	Operation Flashpoint	Codemasters
3	▲	neu	Train Simulator	Microsoft
4	▲	neu	Emperor	EA Games
5	▼	2	Black & White	EA Games
6	▼	1	Tropico	Take 2
7	▼	4	Die Sims	EA Games
8	▲	neu	Diablo 2	Vivendi Universal
9	▲	neu	Half-Life: Blue Shift	Vivendi Universal
10	▼	3	Desperados	Infogrames

Quelle: MCV

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	►	1	Cossacks European Wars	Focus Marketing
2	►	2	Black & White	EA Games
3	▲	5	Desperados	Infogrames
4	▲	neu	Les Sims	EA Games
5	▲	6	Les Sims: Surprise-partie	EA Games
6	▼	3	Indiziertes Spiel	Sierra
7	▲	neu	Les Sims Edition Speciale	EA Games
8	▲	neu	Age of Kings	Microsoft
9	▲	neu	Tropico	Take 2
10	▼	8	F1 Racing Championship	Ubi Soft

Quelle: Press Image

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Mech Commander 2	Microsoft
2	▲	8	Myst 3	Ubi Soft
3	▲	4	Diablo 2: Lord of Destruction	Sierra
4	▲	neu	The Sims	EA Games
5	▲	neu	Civilization 2	Infogrames
6	▼	2	Train Simulator	Microsoft
7	▼	3	Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal	Interplay
8	▲	neu	Everquest: Shadows of Luclin	Verant
9	▲	neu	LucasArts Archive Series	LucasArts
10	▲	neu	Grim Fandango	LucasArts

Quelle: Amazon USA



Gewinner der Ausgabe:

Sandro Strohn, Stallwang

erhält ein Spiel **Anachronox** (Test des Monats 8/2001)

Hit-Countdown

Action			
Alien vs Predator 2	Ego-Shooter	Monolith	4. Quartal 2001
Aquanox	Action-Spiel	Massive Development	September 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	3. Quartal 2001
Doom 3	Ego-Shooter	id Software	2. Quartal 2002
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D-Realms	4. Quartal 2001
Freelancer	Weltraum-Shooter	Digital Anvil	2. Quartal 2002
GTA 3	Action-Spiel	DMA Design	2. Quartal 2002
Global Operations	Mehrspieler-Shooter	Barking Dog	4. Quartal 2001
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	4. Quartal 2001
Half-Life: Team Fortress 2	Mehrspieler-Shooter	Valve	4. Quartal 2001
Halo	Action-Spiel	Bungie Software	3. Quartal 2002
Hitman 2	Action-Spiel	IO Interactive	n. n. b.
Mafia: The City of Lost Heaven	Action-Spiel	Illusion Softworks	Oktober 2001
Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	Dreamworks	4. Quartal 2001
Planet Side	Mehrspieler-Shooter	Sony Online	1. Quartal 2002
Red Faction	Ego-Shooter	Volition	3. Quartal 2001
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive	4. Quartal 2001
Soldier of Fortune 2: Double Helix	Ego-Shooter	Raven Software	4. Quartal 2001
Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight 2	Ego-Shooter	Raven Software	1. Quartal 2002
Unreal 2	Ego-Shooter	Epic	3. Quartal 2002
Adventure			
Buffy – The Vampire Slayer	Action-Adventure	The Collective	4. Quartal 2001
Call of Cthulhu	Action-Adventure	Headfirst	2. Quartal 2002
Dark Project 3	Action-Adventure	Ion Storm	n. n. b.
Dragons Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	3. Quartal 2001
Galleon	Action-Adventure	Interplay	September 2001
Myst 3	Adventure	Presto Studios	September 2001
Project Eden	Action-Adventure	Core Design	September 2001
Rayman M	Action-Adventure	Ubi Soft	4. Quartal 2001
Star Wars Knights of the old Republic	Action Adventure	Bioware	3. Quartal 2002
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	3. Quartal 2001
Rennspiel			
F1 Racing Championship 2	Rennsimulation	Video System	4. Quartal 2001
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	3. Quartal 2001
Grand Prix 4	Rennsimulation	Microprose	4. Quartal 2001
Motor City Online	Rennspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2001
Sega GT	Rennspiel	Sega	September 2001
Stunt GP	Rennspiel	Team 17	3. Quartal 2001
World Sports Car	Rennspiel	Empire	3. Quartal 2001
Rollenspiel			
Arcanum	Rollenspiel	Troika Games	August 2001
Arx Fatalis	Rollenspiel	Arkane Studios	2. Quartal 2002
Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Mythic/Abandon	1. Quartal 2002
Deus Ex 2	Action-Rollenspiel	Ion Storm	n. n. b.
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	Oktober 2001
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	Dezember 2001
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	Dezember 2001
Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor	Rollenspiel	SSI/Stormfront Studios	Dezember 2001
Shadowbane	Rollenspiel	Wolfpack Studios	Dezember 2001
Star Wars Galaxies	Rollenspiel	Sony Online	4. Quartal 2002
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	Metropolis	3. Quartal 2001
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	4. Quartal 2001
Simulation			
Comanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	4. Quartal 2001
Die Sims Online	Simulation	Maxis	1. Quartal 2002
IL-2 Sturmovik	Historische Flugsimulation	Blue Byte	November 2001
Silent Hunter 2	U-Boot-Simulation	SSI	Oktober 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2002
Sport			
FIFA 2002	Fußball	EA Sports	November 2001
K.O. Boxing	Box-Simulation	Dynamic	3. Quartal 2001
NBA Life	Basketball	EA Sports	Dezember 2001
NHL 2002	Eishockey	EA Sports	Oktober 2001
Tony Hawk 3	Skateboard	Activision	3. Quartal 2001
WCS Snooker	Billard	Codemasters	3. Quartal 2001
Strategie			
Age of Mythology	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	2. Quartal 2002
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	1. Quartal 2002
Battle Realms	Echtzeitstrategie	Liquid	Oktober 2001
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	September 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel Studios	3. Quartal 2001
Frontierland	Aufbaustrategie	Jowood	3. Quartal 2001
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	3. Quartal 2001
Praetorians	Strategie	Pyro Studios	1. Quartal 2002
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	2. Quartal 2002
Sigma: The Adventures of Rex Chance	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	1. Quartal 2002
Star Wars Galactic Battlegrounds	Echtzeitstrategie	LucasArts	4. Quartal 2001
S.W.I.N.E.	Echtzeitstrategie	Channel 42	Oktober 2001
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	4. Quartal 2001
Wiggles	Aufbaustrategie	Spiele Entw. Kombinat Ost	3. Quartal 2001
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 4	Sportmanager	Ascaron	Februar 2002
Der Planer	WiSim	Phenomedia	November 2001
Fußballmanager 2002	Sportmanager	EA Sports	Oktober 2001
Industriegigant 2	WiSim	Jowood	September 2001

Hotlines

- Acclaim	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}	www.acclaim.de
- Activision	0 18 05-22 51 55 01 90-5 00 55	Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen) (Spieletipps)	www.activision.de
- Ascaron	0 52 41-96 66 90 0 52 41-9 39 30	Mo-Fr 14^{00}–17^{00} (Mailbox)	www.ascaron.de
- Blackstar	0 42 41-95 33 88	Mo-Fr 14^{00}–16^{00}	www.black-star.de
- Cryo Interactive	0 52 41-95 35 39	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}	www.cryo-interactive.de
- Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}	www.disney.de/DisneyInteractive
- Egmont Interactive	0 18 05-25 83 83	Mo-Do 18^{00}–20^{00}	www.egmont.de
- Eidos Interactive	0 18 05-22 31 24 01 90-51 00 51	Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00} (Spieletipps)	www.eidos.de
- Electronic Arts	01 90-77 66 33 01 90-78 79 06	Mo-Fr 9^{30}-13^{30},14^{00}–17^{30} (Spieletipps, 24 Stunden täglich)	www.electronicarts.de
- Empire	0 89- 85 79 5 38	Mo-Fr 9^{00}–13^{00}	www.empireinteractive.com
- Greenwood Entertainment	02 34-9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.greenwood.de
- Ikarion Software	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.ikarion.de
- Infogrames	0190-77 18 83 0190-77 18 82	Mo-Fr 11^{00}–19^{00} (technische Fragen)	www.infogrames.de
- Innonics	05 11-33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.innonics.de
- Konami	0 69-95 08 12 88	Mo-Fr 14^{00}–18^{00}	www.konami.com
- Magic Bytes	0 52 41-95 33 33	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.magic-bytes.de
- Mattel	0 69-95 30 73 80	Mo-Fr 9^{00}–21^{00}	www.mattelmedia.com
- Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	
- Microsoft	01 80-5 67 22 55	Mo-Fr 8^{00}–18^{00}, Sa 9^{00}–17^{00}	www.microsoft.com/germany/support
- Mindscape	02 08-99 24 114	Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}	www.mindscape.com
- Navigo	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13^{00}–18^{00}	www.navigo.de
- NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}–18^{00}	www.neo.at
- Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.nintendo.de
- Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}–19^{00}	www.ravensburger.de
- Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}–18^{00}	www.sega.de
- Sierra	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	www.sierra.de
- Software 2000	01 90-57 20 00	Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}	www.software2000.de
- Sony Computer Entertainment	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10^{00}–20^{00}	www.sonyinteractive.com
- Sunflowers	01 90- 51 05 50	Mo-Fr 11^{00}–19^{00}	www.sunflowers.de
- Swing! Entertainment	0 21 31-6 61 95 51	Mo, Mi, Fr 16^{00}–19^{00}	www.swing-games.de
- Take 2 Interactive	01 80-5 21 73 16 01 90-87 32 68 36	Mo-Fr 12^{00}–20^{00} Mo-Fr 8^{00}-24^{00} (Spieletipps)	www.take2.de
- THQ/Softgold	01 80-5 60 55 11 01 90-50 55 11	Mo-Fr 16^{00}–20^{00} Mo-Fr 16^{00}-20^{00} (Spieletipps)	www.thq.de
- TLC Tewi	0 89- 61 30 92 35	Mo-Fr 14^{00}–19^{00}	www.learningco.de
- TopWare	06 21-48 28 66 33	Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 14^{00}–19^{00}	www.topware.de
- Ubi Soft	02 11-3 38 00 30	Werktags 9^{00}–16^{00}	www.ubisoft.de
- Virgin	0 40-89 70 33 33 01 90-5 89 70 33	Mo-Do 15^{00}–20^{00}	www.vid.de
- Vivendi Universal	0 61 03-99 40 40 01 90 -51 56 16	Mo-Fr 9^{00}–19^{00}	www.vivendiuniversalinteractive.de

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

PC ACTION Hotlines

Probleme mit Spielen?

Spieletipps-Hotline 0190 – 82 48 36*
(täglich 8 – 24 Uhr)

Ärger mit der Hardware?

Hardware-Hotline 0190 – 82 48 35*
(täglich 7 – 24 Uhr)

*Ein Anruf kostet DM 3,63/Minute.



Bereit für den Thron

Baldur's Gate **Schatten von Amn jetzt fehlerfrei, aber Probleme mit dem Add-on?**

BioWare veröffentlichte nun endlich einen Patch für die deutsche Fassung von *Baldur's Gate 2*, der auch zu Win2000 kompatibel ist. Mit der Version 23037 werden zahllose Bugs beseitigt. Dazu gehören technische Mängel wie falsche Eintragungen in der Windows-Registrierung und Grafikprobleme. Die meisten behobenen Fehler betreffen jedoch den Inhalt: Quests ließen sich nicht starten oder beenden und das Regelsystem wurde in vielen Fällen nicht korrekt angewendet. Damit sollten alle Probleme in *Schatten von Amn* behoben sein. Ihre alten Spielstände können Sie weiterverwenden, allerdings werden bereits aufgetretene Fehler vom Patch selten rückwirkend behoben. Mit dem Add-on *Thron des Bhaal* treten bei einigen wenigen Probleme mit dem Kopierschutz auf, der die Original-CD nicht als solche erkennt. Ein Beta-Patch (zu finden auf www.bg2.de) verspricht erste Hilfe. Die beiden Updates waren leider erst kurz nach Master-Erstellung der Cover-CD verfügbar, Sie finden Sie auf der nächsten Cover-CD.

Außerdem

/// Zahlreiche Probleme des **Mehrspielermodus** in *Deus Ex* werden durch den neuen Patch auf v1.112fm (deutsche Version auf der Cover-CD) behoben. /// Problem **Kopierschutz:** Manche CD-Laufwerke erkennen ohne den neuesten Patch (auf der Cover-CD) das Original von **Sudden Strike Forever** nicht als solches. Das Update ist nur für das Add-on, nicht für *Sudden Strike*! /// Die Version 1.30 zu **Z: Steel Soldiers** entfernt zahlreiche Bugs und Hardwareinkompatibilitäten, die teilweise sogar zu Abstürzen führen konnten. Zudem wurde die Steuerung und der Mehrspielermodus in einigen Punkten verbessert.

Virgin-Info

Hotline: Mo.-Do. 15-20 Uhr
Tel.: 040-89703333
www.bg2.de
www.bioware.com

Königreich für Diebe

Der Clou 2 **Erweiterte Stadt, vereinfachte Steuerung**



Der Service Pack 3 zu Clou 2 verändert die Welt.

Das so genannte Service Pack 2 zu *Der Clou 2* auf der Cover-CD enthält alle Verbesserungen des ersten Service Packs und befasst sich hauptsächlich mit der Beseitigung störender Fehler, die auf einigen Hardwarekonfigurationen auftreten konnten. Inhaltliche Verbesserungen werden hingegen erst mit dem Service Pack 3 integriert, wodurch sich *Der Clou 2* etwas angenehmer spielt. Anschließend kreuzen mehr Taxis durch die Straßen, was die Bewegung auf der Karte beschleunigt. Erstellte Einbruchspläne können leichter editiert und überarbeitet werden. Dem Update liegt zudem ein Tutorial für den ersten Einbruch bei. Darüber hinaus hat Neo sogar einige Änderungen in der Stadt selbst vorgenommen.



Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Der Clou 2 Service Pack 2
Der Clou 2 Service Pack 3

Rundumschlag

Diablo 2 **Weit reichende Änderungen des Balancing**



Die Auswirkungen vieler Skills und Zauber wurden überarbeitet.

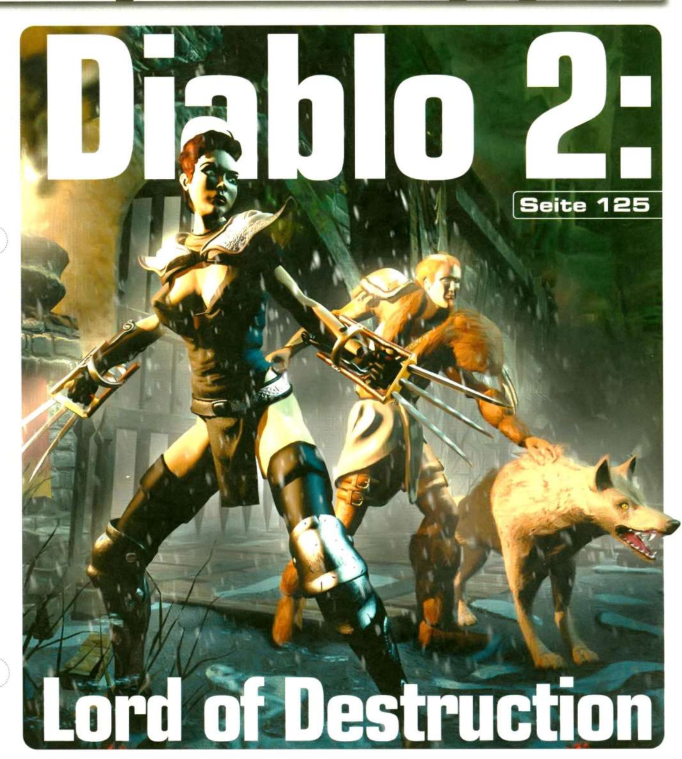
Wie zu erwarten, verschob sich durch das Add-on *Lord of Destruction* das Balancing in *Diablo 2* enorm und nicht unbedingt für alle Klassen gerecht. Mit der Version 1.08 werden einige Bugs behoben und das Balancing sehr gründlich überarbeitet. Enthalten sind auch zahlreiche Verbesserungen: So müssen Sie gefundene Gegenstände nicht mehr vor dem Verkauf reparieren lassen, um den bestmöglichen Preis zu erzielen. Kreaturen können nun auch in der Stadt beschworen werden, vorausgesetzt natürlich, dass kein Monsterkadaver für den Zauber benötigt wird. Außerdem nutzte Blizzard das Update gleich, um den Albtraum- und Höllen-Schwierigkeitsgrad anzupassen.



Auf der Cover-CD

Updates CD #1
Diablo 2 Lord of Destruction v1.08 (e)





Ausgetrickst



Fans der ARD-Kultsendung „Die schönsten Bahnstrecken Deutschlands" können ihrem Hobby nun endlich auch am PC frönen. *Microsofts Train Simulator lässt da keine Wünsche offen – und obendrein muss man nicht zu nachtschlafenden Zeiten vor der Glotze hängen. Satte 850 km virtuelle Bahnstrecke – Kurven, Weichen, Tunnels und Brücken. Jetzt stellen Sie sich mal vor, Sie wollten die gleiche Bahnstrecke im gängigen Modelleisenbahn-Maßstab H0 (1:87) nachbilden. Das ergibt knappe 10 km Strecke. Ein normales gerades Gleisstück bei einer H0-Bahn ist zirka 20 cm (0,0002 km) lang. Nach Adam Riese bräuchten Sie also 50.000 Gleisstücke. Gehen wir mal davon aus, dass Sie auf dem Flohmarkt jedes Gleisstück für nur DM 1,- ergattern können – na? Dämmert's? Train Simulator spart bares Geld. Ich will gar nicht erst von den Stromkosten anfangen, die ein solches H0-Netz verzehren würde – mal ganz davon abgesehen, dass Sie wohl kaum über einen ausreichend großen Hobbyraum verfügen, um eine solche Strecke aufzubauen. Sie wollen noch mehr Geld sparen? Denken Sie mal an Microsofts Flightsimulator – ein normaler Jumbojet schlägt mit mehreren hundert Millionen zu Buche. In diesem Sinne, einen schönen Sommer noch.*

Florian Weidhase

Tipps&Tricks-Profis

Andrea von der Ohe
Peter Gunn
Thorsten Seiffert
André Geller
Uwe Schmidt

Unsere Tipps&Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Spieletipps

Kurztipps

Index

Spielename	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000
Anstoss 3	Allgemeine Tipps	4/2000
Baldur's Gate 2	Allgemeine Tipps	11/2000, 12/2000
Black & White	Komplettlösung	4/2001, 5/2001
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	Komplettlösung	12/2000
Call to Power 2	Allgemeine Tipps	1/2001
Catan – Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Counter-Strike	Allgemeine Tipps	3/2001
Crimson Skies	Allgemeine Tipps	12/2000
Cultures	Allgemeine Tipps	10/2000
Daikatana	Allgemeine Tipps	7/2000
Dark Project 2	Komplettlösung	5/2000, 6/2000
Deep Space 9 – The Fallen	Allgemeine Tipps	1/2001
Desperados	Allgemeine Tipps	6/2001
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Tipps	4/2000
Deus Ex	Allgemeine Tipps	8/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000, 9/2000, 11/2000
Diablo 2: Lord of Destruction	Komplettlösung	9/2001
Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	11/99
Die Siedler 4	Allgemeine Tipps	4/2001
Die Sims	Allgemeine Tipps	3/2000, 4/2000
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/2000
Euro 2000	Allgemeine Tipps	7/2000
Evil Islands	Allgemeine Tipps	12/2000
Fallout Tactics	Allgemeine Tipps	6/2001
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/2000
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/2001
Giants	Allgemeine Tipps	2/2001
Gothic	Allgemeine Tipps	4/2001
Gothic	Komplettlösung	5/2001
Grand Prix 3	Allgemeine Tipps	9/2000
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99
Gunman	Allgemeine Tipps	2/2001
Half-Life: Opposing Force (dt. Version)	Komplettlösung	2/2000
Half-Life: Blue Shift	Allgemeine Tipps	8/2001
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Allgemeine Tipps	10/2000
Homeworld	Komplettlösung	11/99
Hostile Waters	Allgemeine Tipps	3/2001
I-War 2: Edge of Chaos	Allgemeine Tipps	9/2001
Icewind Dale	Allgemeine Tipps	9/2000
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	1/2000
Interstate '82	Allgemeine Tipps	4/2001
Legends of Might & Magic	Allgemeine Tipps	9/2001
MDK 2	Komplettlösung	7/2000
MechWarrior 4	Allgemeine Tipps	2/2001
Messiah	Komplettlösung	6/2000
Moon Project	Allgemeine Tipps	11/2000
Moorhuhn 2	Komplettlösung	10/2000
NBA Live 2000	Allgemeine Tipps	1/2000
Need for Speed 4	Komplettlösung	8/99
Need for Speed: Porsche	Allgemeine Tipps	5/2000, 7/2000
NHL 2000	Allgemeine Tipps	11/99
No One Lives Forever	Komplettlösung	1/2001
Nox	Komplettlösung	3/2000
Outcast	Komplettlösung	9/99
Operation Flashpoint	Allgemeine Tipps	7/2001
Operation Flashpoint	Komplettlösung	8/2001
Patrizier 2	Allgemeine Tipps	2/2001
Planescape Torment	Allgemeine Tipps	4/2000
Project: I.G.I.	Allgemeine Tipps	2/2001
Indiziertes Spiel	Allgemeine Tipps	9/99, 2/2000
Sacrifice	Allgemeine Tipps	2/2001
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	7/2000
Star Trek Armada	Allgemeine Tipps	6/2000
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Tipps	8/99
Starlancer	Komplettlösung	7/2000
Startopia	Allgemeine Tipps	7/2001
Stupid Invaders	Komplettlösung	3/2001
Sudden Strike	Allgemeine Tipps	11/2000
Summoner	Allgemeine Tipps	6/2001
SWAT 3 – Close Quarter Battles	Allgemeine Tipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Tipps	1/2000
Theme Park Manager	Allgemeine Tipps	3/2001
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Allgemeine Tipps	4/2001
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Tribes 2	Allgemeine Tipps	7/2001
Tropico	Allgemeine Tipps	6/2001
Ultima Ascension	Komplettlösung	2/2000
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/2000
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	9/99

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tipps@pcaction.de**

Allgemeine Tipps

LoD: Die neuen Set-Gegenstände

Viele der neuen Sets basieren auf außergewöhnlichen oder sogar Elite-Gegenständen mit hervorragenden Grundwerten. Wir stellen Ihnen alle 16 Sets ausführlich vor.

Es gibt charakterspezifische Sets.

Manche Sets beinhalten einen Gegenstand, der nur von einer Charakterklasse getragen werden kann. Nur diese Klasse ist daher in der Lage, das Set zu komplettieren. Trotzdem können die übrigen Teile des Sets auch von Charakteren anderer Klassen getragen werden.

Die Eigenschaften von Schilden können variieren.

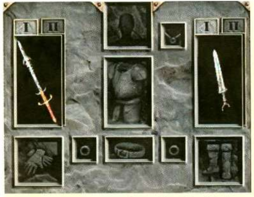
Der Erfolg beim Block bezieht sich stets auf den Paladin, wenn nicht anders angegeben. Bei Amazone, Assassine und Barbar vermindert sich der Wert um 5 %, bei Druide, Totenbeschwörer und Zauberin um 10 %. Der Schlag-Schaden ist nur für Paladine sichtbar.

Aldurs Wachturm (Druiden-Set)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Aldurs Steinblick	Jäger-Verkleidung	Verteidigung: 157 bis 171 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 56 (nur Druide)	+90 Verteidigung 24% schnellere Erholung nach Treffer Mana regenerieren +17% Kälte-Widerstand +25% +5 zu Lichtradius
Aldurs Vormarsch	Kampfstiefel	Verteidigung: 39 bis 47 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 95 Unzerstörbar	+50 zu Leben 10% erlittener Schaden geht auf Mana 40% schneller rennen/gehen +180 zu maximaler Ausdauer Ausdauer-Heilung +32%
Aldurs Täuschung	Schatten-Plattenrüstung	Verteidigung: 746 bis 857 Benötigter Level: 76 Benötigte Stärke: 115	+300 Verteidigung Anforderungen -50% +20 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit Blitz-Widerstand +30% +1 zu Elementar-Fertigkeiten (nur Druide) +1 zu Gestaltwandel-Fertigkeiten (nur Druide)
Aldurs Rhythmus	Zackenstern	Einhand-Schaden: 60-93 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 74 150% Schaden an Untoten	+200% erhöhter Schaden 300% Schaden an Dämonen Erhöht um 50-75 Blitz-Schaden 10% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

2-Teile-Bonus: +100 zu Angriffswert
3-Teile-Bonus: 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
Alle Widerstandsarten +50%
10% abgesaugtes Leben pro Treffer
10% abgesaugtes Mana pro Treffer
+150 Verteidigung
+150 zu Mana

Bul Kathos' Kinder



Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Bul Kathos' Heiliger Ansturm	Kolossklinge	Einhand-Schaden (nur Barbar): 78-210 Zweihand-Schaden: 183-363 Benötigter Level: 63 Benötigte Stärke: 189 Benötigte Geschicklichkeit: 110	+200% erhöhter Schaden 35% Chance auf vernichtenden Schlag Alle Widerstandsarten +20% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegstoßung
Bul Kathos' Stammeswächter	Mythisches Schwert	Einhand-Schaden: 120-156 Benötigter Level: 66 Benötigte Stärke: 147 Benötigte Geschicklichkeit: 124	+200% erhöhter Schaden +50 Gift-Schaden über 2 Sekunden Feuer-Widerstand +50% +20 zu Stärke 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

Komplett-Bonus: +2 zu allen Fertigkeiten
+200 zu Angriffswert
300% Schaden an Untoten, 300% Schaden an Dämonen, erhöht um 20 Feuer-Schaden, +25 Verteidigung

Leder des Rinderkönigs

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Hörner des Rinderkönigs	Kriegshut	Verteidigung: 120 bis 128 Benötigter Level: 25 Benötigte Stärke: 20	+75 Verteidigung 35% erlittener Schaden geht auf Mana Halbierte Dauer der Erstarrung Angreifer erleidet Schaden von 10
Haut des Rinderkönigs	Beschlagenes Leder	Verteidigung: 51 bis 56 Benötigter Level: 18 Benötigte Stärke: 27	+60% verbesserte Verteidigung Alle Widerstandsarten +18% +30 zu Leben 18% Chance, Level 5 Kettenblitz zu zaubern, wenn getroffen
Hufe des Rinderkönigs	Haileder-Stiefel	Verteidigung: 58 bis 74 Benötigter Level: 13 Benötigte Stärke: 47	+25 bis 35 Verteidigung +20 zu Geschicklichkeit Erhöht um 25-35 Feuer-Schaden 30% schneller rennen/gehen 25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

2-Teile-Bonus: Gift-Widerstand +25%
Komplett-Bonus: +20 zu Stärke
+100 zu maximaler Ausdauer
30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten; 100% Extragold von Monstern; 25% Chance, Level 5 Statikfeld zu zaubern, wenn getroffen





Der Schüler

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Perlenorakel	Amulett	Benötigter Level: 30	+1 zu allen Fertigkeiten Gift-Widerstand +35 bis 40% Kälte-Widerstand +18% Angreifer erleidet Schaden von 8 bis 10
Hände auflegen	Dornen-Handschuhe	Verteidigung: 79 bis 87 Benötigter Level: 63 Benötigte Stärke: 50	+25 Verteidigung 450% Schaden an Dämonen Feuer-Widerstand +50% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 3 Heiliger Blitz bei Angriff zu zaubern
Dunkler Anhänger	Dämmerschleier	Verteidigung: 666 bis 882 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 77	+305 bis +415 Verteidigung Feuer-Widerstand +24% Erhöht um 4-6 Gift-Schaden über 2 Sekunden 25% Chance, Level 3 Nova zu zaubern, wenn getroffen
Initiationsritus	Dämonenleder-Stiefel	Verteidigung: 53 bis 60 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20	+25 Verteidigung Halbierte Dauer der Erstarrung +15 bis +25 zu maximaler Ausdauer 30% schneller rennen/gehen
Credendum	Mithril-Rolle	Verteidigung: 108 bis 115 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: 106	+50 Verteidigung +10 zu Stärke +10 zu Geschicklichkeit Alle Widerstandsarten +15%

2-Teile-Bonus: +150 Verteidigung
3-Teile-Bonus: Erhöht um 21 Gift-Schaden über 3 Sekunden
4-Teile-Bonus: +10 zu Stärke
Komplett-Bonus: +10 zu Geschicklichkeit
+100 zu Mana
alle Widerstandsarten +50%
+2 zu allen Fertigkeiten



Griswolds Erbe (Paladin-Set)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Griswolds Herz	Verzierte Plattenrüstung	Verteidigung: 917 bis 950 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 102	+500 Verteidigung Anforderungen -40% +20 zu Stärke +2 zu Defensive Auren (nur Paladin) gesockelt (3)
Griswolds Heldenmut	Korona	Verteidigung: 166 bis 280 Benötigter Level: 69 Benötigte Stärke: 105	+50% bis +70% verbesserte Verteidigung Anforderungen -40% Alle Widerstandsarten +5% 20% bis 30% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten gesockelt (2)
Griswolds Erlösung	Schlangenstab	Einhand-Schaden: 102-118 Benötigter Level: 53 Benötigte Stärke: 59 Benötigte Geschicklichkeit: 42	+175% erhöhter Schaden 350% Schaden an Untoten Anforderungen -20% 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit gesockelt (3)
Griswolds Ehre	Wirbel-Schild	Verteidigung: 246 bis 274 Benötigter Level: 68 Benötigte Stärke: 148 Chance zu blocken: 55% Schlag-Schaden: 5-87 (nur Paladin)	+108 Verteidigung 65% schnellere Abblockrate gesockelt (3)

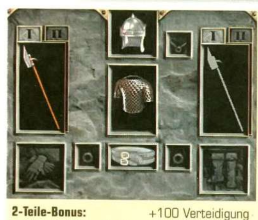
2-Teile-Bonus: +20 zu Stärke
3-Teile-Bonus: +30 zu Geschicklichkeit
Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
+150 zu Leben
+200 zu Angriffswert
Alle Widerstandsarten +50%



Brüder des Himmels

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Haemosus Willenskraft	Harnisch	Verteidigung: 688 bis 702 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 52	+500 Verteidigung +40 Verteidigung gegen Nahkampf +35 Verteidigung gegen Geschoss Anforderungen -20% +75 zu Leben
Dangoons Lehre	Verstärkter Streitkolben	Einhand-Schaden: 41-49 Benötigter Level: 68 Benötigte Stärke: 112 Benötigte Geschicklichkeit: 62 150% Schaden an Untoten	+1.5 zu maximalem Schaden pro Level Erhöht um 20-30 Feuer-Schaden 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 3 Frost-Nova bei Angriff zu zaubern
Taebaeks Ruhm	Schutz	Verteidigung: 203 bis 220 Benötigter Level: 81 Benötigte Stärke: 185 Chance zu blocken: 75% (Paladin) 74% (Amazone, Assassine, Barbar) 69% (Druide, Totenbeschw., Zauberin) Unzerstörbar	+50 Verteidigung +100 zu Mana +25% erhöhte Chancen beim Blocken Schnellste Abblockrate Blitz-Widerstand +30% Angreifer erleidet Schaden von 30
Ondals Allmacht	Spitzhelm	Verteidigung: 164 bis 209 Benötigter Level: 69 Benötigte Stärke: 116	+50 Verteidigung +10 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit Anforderungen -40% 24% schnellere Erholung nach Treffer 10% Chance, Level 3 Schwächen bei Angriff zu zaubern

2-Teile-Bonus: Ausdauer-Heilung +50%
3-Teile-Bonus: Leben wieder auffüllen +20
Komplett-Bonus: +2 zu allen Fertigkeiten
Alle Widerstandsarten +50%
Einfrieren nicht möglich
+5 zu Lichtradius



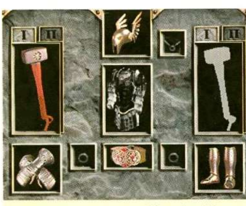
Hwanins Majestät

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Hwanins Pracht	Große Krone	Verteidigung: 156 bis 226 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 103	+100% verbesserte Verteidigung Magie-Schaden reduziert um 10 Kälte-Widerstand +37% Leben wieder auffüllen +20
Hwanins Gerechtigkeit	Pinne	Zweihand-Schaden: 42-159 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 95 Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 5-25 Blitz-Schaden +330 zu Angriffswert 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 3 Eis-Stoß bei Angriff zu zaubern
Hwanins Zuflucht	Komplettpanzerhemd	Verteidigung: 376 bis 390 Benötigter Level: 30 Benötigte Stärke: 86	+200 Verteidigung +100 zu Leben Gift-Widerstand +27% 10% Chance, Level 3 Statikfeld zu zaubern, wenn getroffen
Hwanins Segen	Gürtel	Verteidigung: 5 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 25	+1,5 Verteidigung pro Level Erhöht um 3-33 Blitz-Schaden 12% erlittener Schaden geht auf Mana Verhindert Monsterheilung

2-Teile-Bonus: +100 Verteidigung
3-Teile-Bonus: +100 Verteidigung zusätzlich
Komplett-Bonus: +100 Verteidigung zusätzlich
20% abgesaugtes Leben pro Treffer
Alle Widerstandsarten +30%
30% schneller rennen/gehen
+2 zu allen Fertigkeiten

D

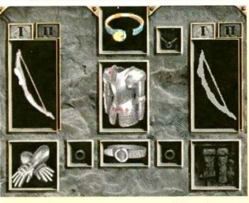
Unsterblicher König (Barbaren-Set)



2-Teile-Bonus: +50 zu Angriffswert
3-Teile-Bonus: +75 zu Angriffswert zusätzlich
4-Teile-Bonus: +125 zu Angriffswert zusätzlich
5-Teile.Bonus: +150 zu Angriffswert zusätzlich
Komplett-Bonus: +150 zu Leben
Alle Widerstandsarten +50%
Magie-Schaden reduziert um 10
+3 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Wille des Unsterblichen Königs	Rächender Wächter	Verteidigung: 160 bis 175 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 65 (nur Barbar)	+125 Verteidigung 37% Extragold von Monstern 25% bis 40% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +4 zu Lichtradius +2 zu Kriegsschreie (nur Barbar)
Steintrümmerer des Unsterblichen Königs	Ogerhammer	Zweihand-Schaden: 231-318 Benötigter Level: 76 Benötigte Stärke: 225 Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden 300% Schaden an Dämonen 350% Schaden an Untoten 35% bis 40% Chance auf vernichtenden Schlag 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Seelenkäfig des Unsterblichen Königs	Heilige Rüstung	Verteidigung: 887 bis 1000 Benötigter Level: 76 Benötigte Stärke: 232	+400 Verteidigung Gift-Widerstand +50% 5% Chance, Level 5 Verzaubern zu zaubern, wenn getroffen +2 zu Kampf-Fertigkeiten (nur Barbar)
Trupp des Unsterblichen Königs	Kriegsgürtel	Verteidigung: 77 bis 88 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 110	+36 Verteidigung +25 zu Stärke Blitz-Widerstand +31% Feuer-Widerstand +28%
Schmiede des Unsterblichen Königs	Kriegs-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 108 bis 118 Benötigter Level: 30 Benötigte Stärke: 110	+65 Verteidigung +20 zu Stärke +20 zu Geschicklichkeit 12% Chance, Level 4 Combo-Blitz zu zaubern, wenn getroffen
Säule des Unsterblichen Königs	Kriegsstiefel	Verteidigung: 118 bis 128 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 125	+75 Verteidigung +44 zu Leben +110 zu Angriffswert 40% schneller rennen/gehen

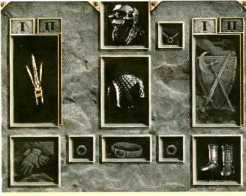
M'Avinas Kriegsgesang (Amazonen-Set)



2-Teile-Bonus: +20 zu Stärke
3-Teile-Bonus: +30 zu Geschicklichkeit
Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
Alle Widerstandsarten +50%
+100 Verteidigung
+100 zu Angriffswert
100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
M'Avinas Wahre Sicht	Diadem	Verteidigung: 200 bis 210 Benötigter Level: 64	+150 Verteidigung +25 zu Mana Leben wieder auffüllen +10 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
M'Avinas Besitzer	Großer Matronenbogen	Zweihand-Schaden: 40-207 Benötigter Level: 70 Benötigte Stärke: 108 Benötigte Geschicklichkeit: 152 (nur Amazone)	+188% erhöhter Schaden +50 zu Angriffswert 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 3 Nova zu zaubern, wenn getroffen +3 zu Bogen- und Armbrust-Fertigkeiten (nur Amazone)
M'Avinas Umarmung	Krakenschale	Verteidigung: 767 bis 873 Benötigter Level: 70 Benötigte Stärke: 122	+350 Verteidigung +4 Verteidigung pro Level Anforderungen -30% Magie-Schaden reduziert um 5 bis 12 10% Chance, Level 3 Gletschernadel zu zaubern, wenn getroffen +2 zu Passive und Magische Fertigkeiten (nur Amazone)
M'Avinas Umklammerung	Kampf-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 76 bis 86 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 20	+45 bis +50 Verteidigung +10 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit Erhöht um 6-18 Kälte-Schaden Halbierte Dauer der Erstarrung 56% Extragold von Monstern
M'Avinas Grundsatz	Haileder-Gürtel	Verteidigung: 81 bis 86 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 20	+50 Verteidigung 5% abgesaugtes Mana pro Treffer 20% schneller rennen/gehen +5 zu Lichtradius

Natalyas Hass (Assassinen-Set)



2-Teile-Bonus: Magie-Schaden reduziert um 15
3-Teile-Bonus: +200 Verteidigung
Komplett-Bonus: +150 Verteidigung zusätzlich
16% abgesaugtes Leben pro Treffer
16% abgesaugtes Mana pro Treffer
Alle Widerstandsarten +50%
+3 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Natalyas Totem	Kampfhelm	Verteidigung: 195 bis 260 Benötigter Level: 59 Benötigte Stärke: 58	+135 Verteidigung +10 zu Stärke +25 zu Geschicklichkeit Alle Widerstandsarten +10% Magie-Schaden reduziert um 3
Natalyas Mal	Scheren-Suwayyah	Einhand-Schaden: 123-153 Benötigter Level: 79 Benötigte Stärke: 118 Benötigte Geschicklichkeit: 118 (nur Assassine)	+200% erhöhter Schaden 300% Schaden an Untoten 300% Schaden an Dämonen Erhöht um 12-17 Feuer-Schaden Erhöht um 50 Kälte-Schaden Verteidigung des Ziels ignorieren 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Natalyas Schatten	Kürass-Panzerhemd	Verteidigung: 540 bis 646 Benötigter Level: 73 Benötigte Stärke: 149	+150 Verteidigung +1 zu Leben pro Level Gift-Widerstand +25% Dauer der Vergiftung reduziert um 75% +2 zu Schatten-Disziplinen (nur Assassine)
Natalyas Seele	Ringstiefel	Verteidigung: 112 bis 119 Benötigter Level: 25 Benötigte Stärke: 65	+75 Verteidigung Blitz-Widerstand +15% Kälte-Widerstand +15% Erhöhte Ausdauer-Heilung +0.25% pro Level 40% schneller rennen/gehen





2-Teile-Bonus: +175 Verteidigung
Komplett-Bonus: +1 zu allen Fertigkeiten
+20 zu Stärke
+15 zu Geschicklichkeit
+100 zu Mana
Alle Widerstandsarten +50%
Leben wieder auffüllen +10

Najs Alte Spur

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Najs Reif	Reif	Verteidigung: 95 bis 105 Benötigter Level: 28	+75 Verteidigung Erhöht um 25-35 Feuer-Schaden +15 zu Stärke +5 zu Lichtradius 12% Chance, Level 5 Kettenblitz zu zaubern, wenn getroffen
Najs Leichte Rüstung	Höllenschmieden-Plattenrüstung	Verteidigung: 721 bis 830 Benötigter Level: 71 Benötigte Stärke: 79	+300 Verteidigung Anforderungen -60% +65 zu Leben Alle Widerstandsarten +25% 45% erlittener Schaden geht auf Mana +1 zu allen Fertigkeiten
Najs Rätsler	Ältestenstab	Zweihand-Schaden: 200-228 Benötigter Level: 78 Benötigte Stärke: 44 Benötigte Geschicklichkeit: 37 150% Schaden an Untoten	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 6-45 Blitz-Schaden +70 zu Mana +35 zu Energie 30% schnellere Zauberrate 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +1 zu allen Fertigkeiten



2-Teile-Bonus: Leben wieder auffüllen +10
3-Teile-Bonus: 65% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
4-Teile-Bonus: 24% schnellere Erholung nach Treffer
Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
Erhöht Leben pro Level
Alle Widerstandsarten +50%
+150 Verteidigung
+50 Verteidigung gegen Geschoss

Tal Rashas Hüllen (Zauberinnen-Set)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Tal Rashas Lidloses Auge	Wirbelnder Kristall	Einhand-Schaden: 18-42 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: - Benötigte Geschicklichkeit: - (nur Zauberin)	+111 zu Leben +77 zu Mana +10 zu Energie 20% schnellere Zauberrate +1 zu Blitz-Beherrschung (nur Zauberin) +2 zu Feuer-Beherrschung (nur Zauberin) +1 zu Kälte-Beherrschung (nur Zauberin)
Tal Rashas Horadrim-Wappen	Totenmaske	Verteidigung: 99 bis 131 Benötigter Level: 66 Benötigte Stärke: 55	+45 Verteidigung +60 zu Leben +30 zu Mana Alle Widerstandsarten +15% 10% abgesaugtes Leben pro Treffer 10% abgesaugtes Mana pro Treffer
Tal Rashas Obhut	Lackierte Plattenrüstung	Verteidigung: 833 bis 941 Benötigter Level: 71 Benötigte Stärke: 84	+400 Verteidigung Anforderungen -60% Blitz-Widerstand +40% Feuer-Widerstand +40% Kälte-Widerstand +40% Magie-Schaden reduziert um 15 88% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Tal Rashas Feine Kleidung	Kettengürtel	Verteidigung: 35 bis 40 Benötigter Level: 53 Benötigte Stärke: 47	Anforderungen -20% +20 zu Geschicklichkeit +30 zu Mana 37% erlittener Schaden geht auf Mana 10% bis 15% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Tal Rashas Urteil	Amulett	Benötigter Level: 67	+50 zu Leben +42 zu Mana Blitz-Widerstand +33% Erhöht um 3-32 Blitz-Schaden +2 zu Fertigkeiten der Zauberin



2-Teile-Bonus: +50 Verteidigung
3-Teile-Bonus: +75 zu Angriffswert
Komplett-Bonus: +1 zu allen Fertigkeiten
+50 zu Mana
4% abgesaugtes Leben pro Treffer
50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Sanders Dummheit

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Sanders Vorbild	Kappe	Verteidigung: 3 bis 5 Benötigter Level: 25	+1 Verteidigung pro Level Angreifer erleidet Schaden von 8 35% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Sanders Aberglaube	Knochenstab	Einhand-Schaden: 5-12 Benötigter Level: 25 150% Schaden an Untoten	+75% erhöhter Schaden Erhöht um 25-75 Kälte-Schaden +25 zu Mana 8% abgesaugtes Mana pro Treffer 20% schnellere Zauberrate
Sanders Tabu	Schwere Handschuhe	Verteidigung: 25 bis 31 Benötigter Level: 28	+20 bis +25 Verteidigung +40 zu Leben Erhöht um 9-11 Gift-Schaden über 3 Sekunden 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Sanders Riprap	Schwere Stiefel	Verteidigung: 5 Benötigter Level: 20 Benötigte Stärke: 18	+5 zu Stärke +10 zu Geschicklichkeit +100 zu Angriffswert 40% schneller rennen/gehen



Sazabis Großer Tribut



2-Teile-Bonus: 40% schneller rennen/gehen
Komplett-Bonus: Erhöht maximales Leben +27%
Alle Widerstandsarten +30%
15% abgesaugtes Leben pro Treffer

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Sazabis Geisteshülle	Kesselhelm	Verteidigung: 175 bis 184 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 82	+100 Verteidigung Blitz-Widerstand +15 bis +20% Feuer-Widerstand +15 bis +20% +1 zu allen Fertigkeiten
Sazabis Kobalt-Erlöser	Rätselhaftes Schwert	Einhand-Schaden: 12-192 Benötigter Level: 73 Benötigte Stärke: 99 Benötigte Geschicklichkeit: 109 Unzerstörbar	+150% erhöhter Schaden 418% Schaden an Dämonen Erhöht um 25-35 Kälte-Schaden +5 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Sazabis Geister-Befreier	Balrogleder	Verteidigung: 810 bis 917 Benötigter Level: 67 Benötigte Stärke: 165	+400 Verteidigung +300 zu Angriffswert gegen Dämonen +25 zu Stärke +50 bis +75 zu Leben 30% schnellere Erholung nach Treffer

Waisenruf



2-Teile-Bonus: +35 zu Leben
3-Teile-Bonus: Angreifer erleidet Schaden von 5
Komplett-Bonus: +50 zu Leben zusätzlich
+20 zu Stärke
+10 zu Geschicklichkeit
+100 Verteidigung
Alle Widerstandsarten +15%
80% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Guillaumes Gesicht	Flügelhelm	Verteidigung: 187 bis 245 Benötigter Level: 34 Benötigte Stärke: 115	+120% verbesserte Verteidigung +15 zu Stärke 15% Todesschlag 35% Chance auf vernichtenden Schlag 30% schnellere Erholung nach Treffer
Whitstans Wache	Rundschild	Verteidigung: 129 bis 151 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 53 Chance zu Blocken: 75% (alle Charaktere)	+175% verbesserte Verteidigung Schnellste Abblockrate +55% erhöhte Chancen beim Blocken Halbierte Dauer der Erstarrung +5 zu Lichtradius
Magnus' Haut	Haileder-Handschuhe	Verteidigung: 49 bis 60 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 20	+50% verbesserte Verteidigung +100 zu Angriffswert Feuer-Widerstand +15% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +3 zu Lichtradius
Wilhelms Stolz	Kampfgürtel	Verteidigung: 64 bis 73 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 88	+75% verbesserte Verteidigung 5% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer Kälte-Widerstand +10%

Trang-Ouls Avatar (Totenbeschwörer-Set)



2-Teile-Bonus: Mana regenerieren +15%
3-Teile-Bonus: Mana regenerieren zusätzlich +15%
4-Teile-Bonus: Mana regenerieren zusätzlich +15%
Komplett-Bonus: Mana regenerieren zusätzlich +15%
+100 zu Mana
Alle Widerstandsarten +50%
+200 Verteidigung
Leben wieder auffüllen +5
+3 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Trang-Ouls Verkleidung	Knochenfratze	Verteidigung: 180 bis 257 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: 106	+80 bis +100 Verteidigung +150 zu Mana 24% schnellere Erholung nach Treffer Angreifer erleidet Schaden von 20 Leben wieder auffüllen +5
Trang-Ouls Schuppen	Chaosrüstung	Verteidigung: 787 bis 855 Benötigter Level: 49 Benötigte Stärke: 84	+150% verbesserte Verteidigung +100 Verteidigung gegen Geschoss Anforderungen -40% Gift-Widerstand +40% 40% schneller rennen/gehen +2 zu Herbeirufungs-Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer)
Trang-Ouls Flügel	Kantor-Trophäe	Verteidigung: 175 bis 189 Benötigter Level: 54 Benötigte Stärke: 50 Chance zu Blocken: 60% (nur Totenbeschwörer)	+125 Verteidigung +30% erhöhte Chancen beim Blocken +25 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit Gift-Widerstand +40% Feuer-Widerstand +38% bis +45% +2 zu Gift- und Knochen-Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer)
Trang-Ouls Gurt	Troll-Gürtel	Verteidigung: 134 bis 166 Benötigter Level: 62 Benötigte Stärke: 91	+75 bis +100 Verteidigung +66 zu Leben +25 bis +50 zu Mana +30 zu maximaler Ausdauer Anforderungen -40% Einfrieren nicht möglich Leben wieder auffüllen +5
Trang-Ouls Krallen	Schwere Armschienen	Verteidigung: 89 bis 96 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 58	+30 Verteidigung Kälte-Widerstand +30% 20% schnellere Zauberrate +2 zu Flüche (nur Totenbeschwörer)



LoD – Einzigartige Gegenstände

Einzigartige Helme (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Bauernkrone	Kriegshut	Verteidigung: 90 bis 106 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 20	+100% verbesserte Verteidigung +20 zu Vitalität +20 zu Energie 5% schneller rennen/gehen Leben wieder auffüllen +12 +1 zu allen Fertigkeiten
Felsstopper	Schaller	Verteidigung: 110 bis 132 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 43	+110% verbesserte Verteidigung +13 zu Geschicklichkeit +23 zu Leben +15 zu Energie Blitz-Widerstand +37% 30% schnellere Erholung nach Treffer
Raubschädel	Spitzhelm	Verteidigung: 98 bis 107 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 59	+35 Verteidigung +0,5 zu Mana pro Level 5% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer 10% schnellere Zauberrate 10% schnellere Erholung nach Treffer
Dunkelsichthelm	Kesselhelm	Verteidigung: 75 bis 84 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 82	+2 Verteidigung pro Level 5% abgesaugtes Mana pro Treffer Einfrieren nicht möglich -4 zu Lichtradius 2% Chance, Level 5 Schwache Sicht zu zaubern, wenn getroffen
Walkürenflügel	Flügelhelm	Verteidigung: 120 bis 133 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 115	+35 Verteidigung 30% schnellere Zauberrate 30% schnellere Erholung nach Treffer 30% schneller rennen/gehen 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Schwarzhorns Gesicht	Totenmaske	Verteidigung: 162 bis 258 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 55	+200% verbesserte Verteidigung Blitz-Widerstand +15% +20 Blitz-Absorption Verlangsamt Ziel um 20% Angreifer erleidet 25 Blitz-Schaden Monster-Heilung verhindern
Krone der Diebe	Große Krone	Verteidigung: 214 bis 310 Benötigter Level: 49 Benötigte Stärke: 103	+175% verbesserte Verteidigung +25 zu Geschicklichkeit +50 zu Leben +35 zu Mana Feuer-Widerstand +33% 8% abgesaugtes Leben pro Treffer
Vampirblick	Kampfhelm	Verteidigung: 120 bis 250 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 58	+100% verbesserte Verteidigung 8% abgesaugtes Leben pro Treffer 8% abgesaugtes Mana pro Treffer Schaden reduziert um 25 Magie-Schaden reduziert um 15 15% langsamere Ausdauer-Absaugung

Einzigartige Rüstungen (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Der Geisterschleier	Geisterrüstung	Verteidigung: 255 bis 295 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 38	+150% verbesserte Verteidigung Leben wieder auffüllen +10 Magie-Schaden reduziert um 10 Einfrieren nicht möglich +1 zu allen Fertigkeiten
Haut des Vampirmagiers	Schlangenleder-rüstung	Verteidigung: 244 bis 279 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 43	+120% verbesserte Verteidigung Alle Widerstandsarten +35% Magie-Schaden reduziert um 15 30% schnellere Zauberrate
Haut des Geschundenen	Dämonen-lederrüstung	Verteidigung: 335 bis 374 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 50	+175% verbesserte Verteidigung 5% abgesaugtes Leben pro Treffer Leben wieder auffüllen +10 Angreifer erleidet Schaden von 15 Repariert 1 Haltbarkeit in 20 Sekunden Erhöht maximale Haltbarkeit 100%
Eisenpelz	Bänderrüstung	Verteidigung: 276 bis 306 Benötigter Level: 33 Benötigte Stärke: 61	+100% verbesserte Verteidigung +13 zu Geschicklichkeit +27 zu Leben Magie-Schaden reduziert um 13
Krähenkrächzen	Komplett-panzerhemd	Verteidigung: 466 bis 503 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 86	+165% verbesserte Verteidigung +15 zu Geschicklichkeit 10% schnellere Erholung nach Treffer 35% Chance auf offenen Wunden 15% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Geisterschmiede	Verbund-kettenhemd	Verteidigung: 347 bis 378 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 44	+120% verbesserte Verteidigung +1,25 Leben pro Level +15 zu Stärke Feuer-Widerstand +5% Erhöht um 5-10 Feuer-Schaden +4 zu Lichtradius Gesockelt (2)
Duriels Schale	Harnisch	Verteidigung: 488 bis 525 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 65	+160% verbesserte Verteidigung +1,25 Verteidigung pro Level +15 zu Stärke +1 zu Leben pro Level Alle Widerstandsarten +20%
Schaftstopper	Kettenrüstung	Verteidigung: 594 bis 639 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 92	+200% verbesserte Verteidigung +100 Verteidigung gegen Geschoss +60 zu Leben Schaden reduziert um 30
Skulders Zorn	Eisenrüstung	Verteidigung: 675 bis 729 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 97	+200% verbesserte Verteidigung +30 zu Vitalität Magie-Schaden reduziert um 25 Repariert 1 Haltbarkeit pro Sekunde +1,25% Extragold von Monstern pro Level +1 zu allen Fertigkeiten
Que-Hegans Weisheit	Magier-Plattenrüstung	Verteidigung: 562 bis 652 Benötigter Level: 51 Benötigte Stärke: 55	+150% verbesserte Verteidigung +20 zu Energie +3 zu Mana nach jedem Volltreffer Magie-Schaden reduziert um 10 30% schnellere Zauberrate 15% schnellere Erholung nach Treffer
Schutzengel	Templer-Mantel	Verteidigung: 441 bis 479 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 118	+75% verbesserte Verteidigung +100 zu Angriffswert gegen Dämonen +4 zu Lichtradius +15% zu maximalem Gift-, Kälte-, Blitz und Feuer-Widerstand +1 zu Fertigkeiten des Paladin
Zahnreihe	Haizahnrüstung	Verteidigung: 826 bis 877 Benötigter Level: 48 Benötigte Stärke: 103	+200% verbesserte Verteidigung +100 Verteidigung +10 zu Stärke Feuer-Widerstand +15% Angreifer erleidet Schaden von 20 40% Chance auf offene Wunden
Atmas Wehklagen	Gravierte Plattenrüstung	Verteidigung: 622 bis 666 Benötigter Level: 51 Benötigte Stärke: 125	+120% verbesserte Verteidigung +2 Verteidigung pro Level +15 zu Geschicklichkeit Leben wieder auffüllen +10 Erhöht maximales Mana 15% 30% schnellere Erholung nach Treffer
Schwarzer Hades	Chaosrüstung	Verteidigung: 756 bis 820 Benötigter Level: 53 Benötigte Stärke: 140	+140% verbesserte Verteidigung +150 zu Angriffswert gegen Dämonen Angreifer erleidet Schaden von 15 Halbierte Dauer der Erstarrung -2 zu Lichtradius Gesockelt (1)
Leichentrauer	Verzierte Plattenrüstung	Verteidigung: 1125 bis 1215 Benötigter Level: 55 Benötigte Stärke: 170	+170% verbesserte Verteidigung +8 zu Stärke Kälte-Widerstand +35% Magie-Schaden reduziert um 15 3% Chance, Level 2 Eiserne Jungfrau zu zaubern, wenn getroffen

Einzigartige Schilde (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Eingeweidebeißer	Verteidiger	Verteidigung: 73 bis 88 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 38 Chance zu Blocken: 65% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 8-12	+80% verbesserte Verteidigung +35% erhöhte Chancen beim Blocken 30% schnellere Abblockrate +80 zu Leben +2 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers
Mosers Gesegneter Kreis	Rundschild	Verteidigung: 141 bis 165 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 53 Chance zu Blocken: 60% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 7-14	+200% verbesserte Verteidigung +25% erhöhte Chancen beim Blocken Alle Widerstandsarten +25% Gesockelt (2)
Sturmjäger	Scutum	Verteidigung: 84 bis 97 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 71 Chance zu Blocken: 62% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 11-15	+60% verbesserte Verteidigung +20% erhöhte Chancen beim Blocken +150 zu Angriffswert Blitz-Widerstand +35% Halbierte Dauer der Erstarrung +35 zu maximalem Schaden

Tiamats Rüge	Drachenschild	Verteidigung: 59 bis 67 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 91 Chance zu Blocken: 58% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 15-24	+20% erhöhte Chancen beim Blocken Alle Widerstandsarten +25% bis +30% Erhöht um 10-20 Schaden Erhöht um 14-28 Gift-Schaden über 4 Sekunden Erhöht um 5-10 Kälte-Schaden Erhöht um 8-16 Blitz-Schaden Erhöht um 10-25 Feuer-Schaden
Lanzenwache	Stachelschild	Verteidigung: 108 bis 124 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 65 Chance zu Blocken: 60% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 18-35	+60% verbesserte Verteidigung +50 zu Leben Erhöht maximales Mana 35% 15% erlittener Schaden geht auf Mana 30% schnellere Erholung nach Treffer Angreifer erleidet Schaden von 25
Gerkes Zuflucht	Pavese	Verteidigung: 153 bis 175 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 133 Chance zu Blocken: 75% (Paladin) 74% (Amazone, Assassine, Barbar) 69% (Druide, Totenb., Zauberin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 10-17	+125% verbesserte Verteidigung +25% erhöhte Chancen beim Blocken +1 zu Leben pro Level Leben wieder auffüllen +15 Schaden reduziert um 15 Magie-Schaden reduziert um 15
Lidlose Wand	Kampfschild	Verteidigung: 90 bis 270 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 58 Chance zu Blocken: 50% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 14-20	+80% verbesserte Verteidigung 50% schnellere Abblockrate +5 zu Stärke +5 zu Geschicklichkeit +5 zu Vitalität +5 zu Energie +4 zu Lichtradius
Rodaments Kugel	Alter Schild	Verteidigung: 148 bis 169 Benötigter Level: 50 Benötigte Stärke: 110 Chance zu Blocken: 71% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 12-16	+85% verbesserte Verteidigung +25% erhöhte Chancen beim Blocken Gift-Widerstand +20% Erhöht um 13-23 Gift-Schaden über 3 Sekunden 4% Chance, Level 4 Gift-Nova zu zaubern, wenn getroffen

Einzigartige Handschuhe (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Giftgriff	Dämonenleder-Handschuhe	Verteidigung: 39 bis 49 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20 Haltbarkeit: 12	+40% verbesserte Verteidigung Gift-Widerstand +30% +5% zu maximalem Gift-Widerstand Erhöht um 23-47 Gift-Schaden über 3 Sekunden 5% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% Chance auf vernichtenden Schlag
Grab-Palme	Haileder-Handschuhe	Verteidigung: 52 bis 62 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 20	+60% verbesserte Verteidigung +300% Schaden an Untoten +162 zu Angriffswert gegen Untote +5 zu Stärke +10 zu Energie
Ghul-Leder	Schwere Armschienen	Verteidigung: 44 bis 54 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 58	+20% verbesserte Verteidigung +4 zu Angriffswert gegen Untote pro Level +4% Schaden an Untoten pro Level +20 zu Leben 5% abgesaugtes Leben pro Treffer
Lavagicht	Kampf-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 89 bis 97 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 88	+50 Verteidigung Erhöht um 10-20 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +24% Halbierte Dauer der Erstarrung +20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 2% Chance, Level 10 Verzaubern bei Angriff zu zaubern
Höllenschlund	Kriegs-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 105 bis 112 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 110	+150% verbesserte Verteidigung Erhöht um 15-40 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +20% Einfrieren nicht möglich Angreifer erleidet Schaden von 10 5% Chance, Level 1 Meteor bei Angriff zu zaubern

Einzigartige Gürtel (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Ohrenkette	Dämonenleder-Schärpe	Verteidigung: 78 bis 91 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20	+170% verbesserte Verteidigung 8% abgesaugtes Leben pro Treffer Schaden reduziert um 15 Magie-Schaden reduziert um 15
Klingenschweif	Haileder-Gürtel	Verteidigung: 56 bis 61 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 20	+25 Verteidigung +5 zu Stärke Stech-Angriff Angreifer erleidet Schaden von 0,25 pro Level
Düsterfalle	Kettengürtel	Verteidigung: 70 bis 80 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 58	+100% verbesserte Verteidigung +30 zu Vitalität 5% abgesaugtes Mana pro Treffer Erhöht maximales Mana 15% -3 zu Lichtradius
Schneeklopfer	Kampfgürtel	Verteidigung: 62 bis 71 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 88	+70% verbesserte Verteidigung Erhöht um 5-15 Kälte-Schaden +15% zu maximalem Kälte-Widerstand +5 Kälte-Absorption 5% Chance, Level 10 Blizzard zu zaubern, wenn getroffen
Donnergotts Gedeihen	Kriegsgürtel	Verteidigung: 86 bis 109 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 110	+110% verbesserte Verteidigung Erhöht um 5-15 Blitz-Schaden +15 zu Mana Blitz-Widerstand +10% +10% zu maximalem Blitz-Widerstand 3% Chance, Level 2 Himmelsfaust zu zaubern, wenn getroffen

Einzigartige Stiefel (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Infernosprung	Dämonenleder-Stiefel	Verteidigung: 61 bis 79 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20	+120% verbesserte Verteidigung Erhöht um 10-35 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +20% +15% zu maximalem Feuer-Widerstand 30% schneller rennen/gehen 65% Extragold von Monstern +2 zu Lichtradius
Wasserwanderung	Haileder-Stiefel	Verteidigung: 99 bis 117 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 18	+200% verbesserte Verteidigung +100 Verteidigung gegen Geschoss +15 zu Geschicklichkeit +65 zu Leben +40 zu maximaler Ausdauer 20% schneller rennen/gehen
Seidenweberei	Ringstiefel	Verteidigung: 103 bis 123 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 65	+180% verbesserte Verteidigung +50 Verteidigung gegen Geschoss Erhöht maximales Mana 10% +5 zu Mana nach jedem Volltreffer 30% schneller rennen/gehen
Warzenbrüter	Kampfstiefel	Verteidigung: 81 bis 98 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 95	+110% verbesserte Verteidigung +10 zu Geschicklichkeit Erhöht maximale Haltbarkeit 100% 20% schneller rennen/gehen 100% Extragold von Monstern 45% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Blutreiter	Kriegsstiefel	Verteidigung: 70 bis 89 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 93	+65% verbesserte Verteidigung +10 zu maximalem Schaden Anforderungen -25% 15% Todesschlag 30% schneller rennen/gehen

Einzigartige Schwerter (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Blutvergießer	Gladius	Einhand-Schaden: 43-108 Benötigter Level: 30 Benötigte Stärke: 25	+190% erhöhter Schaden Erhöht um 20-45 Schaden +90 zu Angriffswert 8% abgesaugtes Leben pro Treffer 10% langsamere Ausdauer-Absaugung 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Kälteraub Auge	Hacksäbel	Einhand-Schaden: 24-63 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 52	+200% erhöhter Schaden 50% Chance auf vernichtenden Schlag Verlangsamt Ziel um 30% Treffer blendet Ziel Erhöht maximale Haltbarkeit 70%
Hexenfeuer	Schamschir	Einhand-Schaden: 61-102 Benötigter Level: 33 Benötigte Stärke: 58 Benötigte Geschicklichkeit: 58	+165% erhöhter Schaden Erhöht um 35-40 Schaden Feuer-Widerstand +25% +10% zu maximalem Feuer-Widerstand Verteidigung des Ziels ignorieren 3% Chance, Level 4 Hydra bei Angriff zu zaubern
Klinge des Ali Baba	Tulwar	Einhand-Schaden: 35-77 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 70	+120% erhöhter Schaden +15 zu Geschicklichkeit +15 zu Mana +1,5% Extragold von Monstern pro Level 35% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten Gesockelt (2)
Ginthers Riss	Dimensionsklinge	Einhand-Schaden: 64-155 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 85 Benötigte Geschicklichkeit: 60	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 25-50 Schaden 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Magie-Schaden reduziert um 20 Erhöht maximale Haltbarkeit 100%
Kopfhauer	Kampfschwert	Einhand-Schaden: 40-85 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 92 Benötigte Geschicklichkeit: 43	150% erhöhter Schaden +1 zu maximalem Schaden pro Level +15 zu Stärke +0,75% Todesschlag pro Level Monster-Heilung verhindern
Pestbringer	Runenschwert	Einhand-Schaden: 35-150 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 103 Benötigte Geschicklichkeit: 79	150% erhöhter Schaden Erhöht um 10-45 Schaden Erhöht um 47-94 Gift-Schaden über 4 Sekunden Gift-Widerstand +45% 3% Chance, Level 4 Gift-Nova bei Angriff zu zaubern
Der Atlantide	Altes Schwert	Einhand-Schaden: 52-124 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 127 Benötigte Geschicklichkeit: 88	+190% erhöhter Schaden +16 zu Stärke +8 zu Geschicklichkeit +10 zu Vitalität +75 Verteidigung +2 zu Fertigkeiten des Paladin

D



Crainte Vomir	Espandon	Einhand-Schaden (nur Barbar): 22-71 Zweihand-Schaden: 49-110 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 73 Benötigte Geschicklichkeit: 61	+175% erhöhter Schaden -70 zu Monster-Verteidigung pro Treffer Verlangsamt Ziel um 35% 20% schneller rennen/gehen Schaden reduziert um 10 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Bing Sz Wang	Dakische Sichel	Einhand-Schaden (nur Barbar): 29-69 Zweihand-Schaden: 59-140 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 64 Benötigte Geschicklichkeit: 14	+130% erhöhter Schaden Erhöht um 20-40 Kälte-Schaden +20 zu Stärke Lässt das Ziel erstarren Anforderungen -30% 5% Chance, Level 1 Frost-Sphäre bei Angriff zu zaubern
Die Böse Schale	Stoßschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 30-111 Zweihand-Schaden: 57-174 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 104 Benötigte Geschicklichkeit: 71	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 47-94 Gift-Schaden über 4 Sekunden +7,5% Schaden an Untoten pro Level Gift-Widerstand +50% 5% Chance, Level 2 Verstärkter Schaden bei Angriff zu zaubern
Wolkenbrecher	Prunkschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 35-100 Zweihand-Schaden: 97-150 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 113 Benötigte Geschicklichkeit: 20	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 10-60 Blitz-Schaden +10% zu maximalem Blitz-Widerstand +30 Verteidigung Angreifer erleidet Schaden von 15 +2 zu Lichtradius 5% Chance, Level 2 Himmelsfaust bei Angriff zu zaubern
Todesfallen-Flamme	Bidenhänder	Einhand-Schaden (nur Barbar): 41-101 Zweihand-Schaden: 63-118 Benötigter Level: 46 Benötigte Stärke: 125 Benötigte Geschicklichkeit: 94	+120% erhöhter Schaden Erhöht um 50-100 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +40% +10 Feuer-Absorption 2% Chance, Level 8 Verzaubern bei Angriff zu zaubern 5% Chance, Level 4 Feuerblitz bei Angriff zu zaubern
Schwertwache	Scharfrichterschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 66-110 Zweihand-Schaden: 82-220 Benötigter Level: 48 Benötigte Stärke: 85 Benötigte Geschicklichkeit: 55	+175% erhöhter Schaden Alle Widerstandsarten +10% 30% erlittener Schaden geht auf Mana +100 Verteidigung gegen Geschoss +2,5 Verteidigung pro Level Anforderungen -50%

Einzigartige Dolche (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Rückenbrecher	Poignard	Einhand-Schaden: 18-54 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 25	+200% erhöhter Schaden +10 zu Geschicklichkeit 8% abgesaugtes Leben pro Treffer Monster-Heilung verhindern Verteidigung des Ziels ignorieren 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Herzausreißer	Langdolch	Einhand-Schaden: 45-113 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 58	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 15-35 Schaden 150% Bonus zu Angriffswert 35% Todesschlag Verteidigung des Ziels ignorieren
Blackbogs Spitze	Cinquedea	Einhand-Schaden: 30-76 Benötigter Level 38 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 88	Erhöht um 15-45 Schaden +50 Verteidigung Verlangsamt Ziel um 50% 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Sturmdorn	Stilett	Einhand-Schaden: 47-90 Benötigter Level 41 Benötigte Stärke: 47 Benötigte Geschicklichkeit: 97	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 30-60 Blitz-Schaden +1% Blitz-Widerstand pro Level Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 20 25% Chance, Level 3 Combo-Blitz zu zaubern, wenn getroffen

Einzigartige Äxte (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Kältetod	Kriegsbeil	Einhand-Schaden: 28-58 Benötigter Level: 36	+180% erhöhter Schaden Erhöht um 40 Kälte-Schaden Kälte-Widerstand +15% +15% zu maximalem Kälte-Widerstand 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 8% Chance, Level 3 Eis-Stoß bei Angriff zu zaubern 8% Chance, Level 5 Frost-Nova zu zaubern, wenn getroffen
Schlachtergeselle	Spaltaxt	Einhand-Schaden: 55-132 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 68 Unzerstörbar	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 30-50 Schaden 35% Todesschlag 25% Chance auf offene Wunden 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Inselschlag	Zwillingsaxt	Einhand-Schaden: 37-110 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 85	+190% erhöhter Schaden +10 zu Stärke +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Vitalität +10 zu Energie 25% Chance auf vernichtenden Schlag +50 Verteidigung gegen Geschoss +2 zu Druiden-Fertigkeiten
Pompes Zorn	Bogenpicke	Einhand-Schaden: 33-81 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 94 Benötigte Geschicklichkeit: 70	+140% erhöhter Schaden Erhöht um 35-50 Feuer-Schaden Verlangsamt Ziel um 50% 4% Chance, Level 8 Vulkan bei Angriff zu zaubern Wegstoßung
Wächter-Dao	Dao	Einhand-Schaden: 40-112 Benötigter Level: 48 Benötigte Stärke: 121	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 29-44 Gift-Schaden über 6 Sekunden Gift-Widerstand +30% Angreifer erleidet Schaden von 15 5% Chance, Level 8 Gift-Nova bei Angriff zu zaubern
Glaube des Kriegsherrn	Militäraxt	Zweihand-Schaden: 38-93 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 73	+175% erhöhter Schaden +1 zu Vitalität pro Level Alle Widerstandsarten +10% Leben wieder auffüllen +20 +75 Verteidigung Repariert 1 Haltbarkeit pro Sekunde
Zauberstern	Schlagaxt	Zweihand-Schaden: 55-129 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 37	+165% erhöhter Schaden +100 zu Mana Magie-Schaden reduziert um 20 10% schnellere Zauberrate Anforderungen -60%
Sturmreiter	Tabar	Zweihand-Schaden: 48-154 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 101	+100% erhöhter Schaden Erhöht um 35-75 Schaden Erhöht um 35-75 Blitz-Schaden 5% Chance, Level 3 Combo-Blitz bei Angriff zu zaubern 4% Chance, Level 10 Kettenblitz bei Angriff zu zaubern
Knochen-schlächterklinge	Prunkaxt	Zweihand-Schaden: 54-162 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 115 Benötigte Geschicklichkeit: 79	+200% erhöhter Schaden +2,5% Schaden an Untoten pro Level 35% Bonus zu Angriffswert +5 zu Angriffswert gegen Untote pro Level +8 zu Stärke 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Der Minotaurus	Alte Axt	Zweihand-Schaden: 110-177 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 125	+140% erhöhter Schaden Erhöht um 45-90 Schaden +15 zu Stärke Halbierte Dauer der Erstarrung Verlangsamt Ziel um 50% 30% Chance auf vernichtenden Schlag Treffer blendet Ziel

Einzigartige Speere (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Der Aufspießer	Kampfspeer	Zweihand-Schaden: 25-92 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 25	+150% erhöhter Schaden +150 zu Angriffswert 40% Chance auf offene Wunden Verteidigung des Ziels ignorieren Monster-Heilung verhindern +20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Kelpie-Falle	Kampfdreizack	Zweihand-Schaden: 47-92 Benötigter Level: 25 Benötigte Stärke: 77 Benötigte Geschicklichkeit: 25	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 30-50 Schaden +10 zu Stärke +1,25 zu Leben pro Level Feuer-Widerstand +50% Verlangsamt Ziel um 50%
Seelenernter	Kriegsforke	Zweihand-Schaden: 44-110 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 64 Benötigte Geschicklichkeit: 76	+175% erhöhter Schaden 7% abgesaugtes Leben pro Treffer 7% abgesaugtes Mana pro Treffer Anforderungen -20% 20% langsamere Ausdauer-Absaugung
Hone Sundan	Yari	Zweihand-Schaden: 81-165 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 101	+180% erhöhter Schaden Erhöht um 20-70 Schaden 45% Chance auf vernichtenden Schlag Repariert 1 Haltbarkeit in 10 Sekunden Gesockelt (1)
Spitze der Ehre	Lanze	Zweihand-Schaden: 66-279 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 110 Benötigte Geschicklichkeit: 88	+145% erhöhter Schaden Erhöht um 50-85 Schaden +1,25% zu Schaden an Dämonen pro Level 5% abgesaugtes Leben pro Treffer Leben wieder auffüllen +10 10% schnellere Erholung nach Treffer +5 zu Lichtradius

Einzigartige Stangen (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Der Beinschaber	Lochaber-Axt	Zweihand-Schaden: 12-116 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 80	+100% erhöhter Schaden 6% abgesaugtes Leben pro Treffer Angreifer erleidet Blitz-Schaden von 20 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Schwarzegelklinge	Pinne	Zweihand-Schaden: 28-90 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 50	+100% erhöhter Schaden +1,25 zu maximalem Schaden pro Level 8% abgesaugtes Leben pro Treffer Anforderungen -25% -2 zu Lichtradius 3% Chance, Level 5 Schwächen bei Angriff zu zaubern

Athenes Zorn	Kampfsense	Zweihand-Schaden: 50-126 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 82 Benötigte Geschicklichkeit: 82	+180% erhöhter Schaden +1 zu maximalem Schaden pro Level +15 zu Geschicklichkeit +100 zu Leben 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +2 zu Fertigkeiten des Barbaren
Pierre Tombale Couant	Partisane	Zweihand-Schaden: 88-195 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 57 Benötigte Geschicklichkeit: 34	+160% erhöhter Schaden Erhöht um 15-35 Schaden 8% abgesaugtes Mana pro Treffer Anforderungen -50% 55% Todesschlag 30% schnellere Erholung nach Treffer +2 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers
Husoldal Evo	Helmbarte	Zweihand-Schaden: 46-221 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 133 Benötigte Geschicklichkeit: 91	+160% erhöhter Schaden Erhöht um 40-65 Schaden +200 zu Angriffswert Leben wieder auffüllen +20 Monster-Heilung verhindern
Grims Brennender Tod	Schlachtensense	Zweihand-Schaden: 87-203 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 140 Benötigte Geschicklichkeit: 140	+190% erhöhter Schaden Erhöht um 20-50 Feuer-Schaden +10 zu Stärke Feuer-Widerstand +15% Angreifer erleidet Schaden von 8

Einzigartige Knüppel (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Zerschmetterer des Dunkel-Clans	Knüttel	Einhand-Schaden: 17-61 Benötigter Level: 34 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+195% erhöhter Schaden +200% Schaden an Dämonen +200 zu Angriffswert gegen Dämonen +1 zu Fertigkeiten des Barbaren
Fleischwolf	Stachelkeule	Einhand-Schaden: 64-107 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 30 150% Schaden an Untoten	+130% erhöhter Schaden Erhöht um 35-50 Schaden 20% Todesschlag 20% Chance auf vernichtenden Schlag 15% Chance auf offene Wunden Monster-Heilung verhindern
Schrill-Frost	Kriegsknüppel	Einhand-Schaden: 41-63 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 61 150% Schaden an Untoten	+175% erhöhter Schaden Erhöht um 15-60 Kälte-Schaden Einfrieren nicht möglich
Mondfall	Zackenstern	Einhand-Schaden: 44-68 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 74 150% Schaden an Untoten	+120% erhöhter Schaden Erhöht um 25-90 Feuer-Schaden Magie-Schaden reduziert um 15 3% Chance, Level 6 Meteor bei Angriff zu zaubern
Baezils Wirbel	Knute	Einhand-Schaden: 39-105 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 82 Benötigte Geschicklichkeit: 73 150% Schaden an Untoten	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 20-50 Blitz-Schaden +100 zu Mana Blitz-Widerstand +25% 5% Chance, Level 8 Nova bei Angriff zu zaubern
Erderschütterer	Kampfhammer	Einhand-Schaden: 98-162 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 100 150% Schaden an Untoten	+180% erhöhter Schaden 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Treffer blendet Ziel Wegstoßung 3% Chance, Level 7 Riss bei Angriff zu zaubern
Blutbaumstumpf	Kriegskeule	Zweihand-Schaden: 151-222 Benötigter Level: 48 Benötigte Stärke: 124 150% Schaden an Untoten	+185% erhöhter Schaden +10 zu Stärke Alle Widerstandsarten +20% 50% Chance auf vernichtenden Schlag
Der Hammer der Schmerzen	Eisenhammer	Zweihand-Schaden: 152-247 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 85 Unzerstörbar 150% Schaden an Untoten	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 25-60 Schaden Anforderungen -50% Angreifer erleidet Schaden von 20 3% Chance, Level 5 Eiserne Jungfrau zu zaubern, wenn getroffen 3% Chance, Level 5 Verstärkter Schaden bei Angriff zu zaubern

Einzigartige Zepter (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute / Voraussetzungen	magische Eigenschaften
Zakarums Hand	Runenzepter	Einhand-Schaden: 42-90 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+200% erhöhter Schaden 300% Bonus zu Angriffswert 8% abgesaugtes Mana pro Treffer Mana regenerieren +10% Ausdauer-Heilung +15% 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 3% Chance, Level 5 Blizzard bei Angriff zu zaubern
Der Stinksprinkler	Weihwasserstab	Einhand-Schaden: 50-103 Benötigter Level: 38 Benötigte Stärke: 76 150% Schaden an Untoten	+180% erhöhter Schaden Erhöht um 29-39 Gift-Schaden über 2 Sekunden 3% Chance, Level 2 Verwirren bei Angriff zu zaubern 3% Chance, Level 10 Altern bei Angriff zu zaubern +2 zu Fertigkeiten des Paladin
Hand des gesegneten Lichts	Göttliches Zepter	Einhand-Schaden: 70-170 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 103 150% Schaden an Untoten	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 30-75 Schaden 100% Bonus zu Angriffswert Mana regenerieren +15% +50 Verteidigung +4 zu Lichtradius +3 zu Heiliger Blitz (nur Paladin)

Einzigartige Totenbeschwörer-Stäbe (außergew. Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Selbstmord-Zweig	Verbrannter Stab	Einhand-Schaden: 8-18 Benötigter Level: 33 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+40 zu Leben Erhöht maximales Mana 10% Alle Widerstandsarten +10% Angreifer erleidet Schaden von 25 50% schnellere Zauberrate
Monolithensplitter	Versteinerter Stab	Einhand-Schaden: 8-24 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+1,25 zu Leben pro Level +1,25 zu Mana pro Level Leben wieder auffüllen +5 30% schnellere Erholung nach Treffer 10% schnellere Zauberrate
Arm von König Leoric	Grabesstab	Einhand-Schaden: 10-22 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+1,25 zu Mana pro Level 10% schnellere Zauberrate 5% Chance, Level 2 Knochengefängnis zu zaubern, wenn getroffen 2% Chance, Level 5 Knochengeist zu zaubern, wenn getroffen +2 zu Herbeirufungsfertigkeiten (nur Totenbeschwörer)
Schwarzhand-schlüssel	Gruftstab	Einhand-Schaden: 23-54 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+50 zu Leben 20% erlittener Schaden geht auf Mana Feuer-Widerstand +27% 30% schnellere Zauberrate +2 zu Lichtradius +3 zu Flüchen (nur Totenbeschwörer)

Einzigartige Zauberinnen-Stäbe (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Klingenreißer	Schlagstab	Zweihand-Schaden: 6-21 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+80 zu Leben +175 zu Mana Alle Widerstandsarten +50% Magie-Schaden reduziert um 15 Angreifer erleidet Schaden von 15 30% schnellere Zauberrate
Rippenbrecher	Kampfstab	Zweihand-Schaden: 8-26 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+15 zu Geschicklichkeit +100 Verteidigung Mana regenerieren +20% Leben wieder auffüllen +15 20% schnellere Zauberrate +3 zu Kälte-Fertigkeiten (nur Zauberin)
Wallender Zorn	Zedernstab	Zweihand-Schaden: 11-32 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	Erhöht maximales Leben 50% Alle Widerstandsarten +25% Angreifer erleidet Schaden von 20 20% schnellere Zauberrate +3 zu Fertigkeiten der Zauberin
Warpspeer	Prunkstab	Zweihand-Schaden: 28-79 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	Erhöht um 14-45 Schaden 100% Bonus zu Angriffswert +100 Verteidigung gegen Geschosss +2 zu Telekinese (nur Zauberin) +3 zu Teleportieren (nur Zauberin) +2 zu Fertigkeiten der Zauberin
Schädelsammler	Runenstab	Zweihand-Schaden: 24-58 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 25 150% Schaden an Untoten	+50 zu Leben Erhöht maximales Mana 30% +10 zu Mana nach jedem Volltreffer Treffer veranlasst Monster zur Flucht 60% 20% schnellere Zauberrate +3 zu Statikfeld (nur Zauberin)

Einzigartige Bögen (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Himmelsschlag	Schneidebogen	Zweihand-Schaden: 16-52 Benötigter Level: 28 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 43	+175% erhöhter Schaden Erhöht um 35-55 Blitz-Schaden +100 zu Angriffswert 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +10 zu Energie
Reißhaken	Klingenbogen	Zweihand-Schaden: 24-66 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 62	+200% erhöhter Schaden +35 zu Mana 30% Chance auf offene Wunden Verlangsamt Ziel um 30% 30% schnellere Zauberrate
Kuko Shakaku	Zedernbogen	Zweihand-Schaden: 28-81 Benötigter Level: 33 Benötigte Stärke: 53 Benötigte Geschicklichkeit: 49	+180% erhöhter Schaden Feuer-Widerstand +40% Stech-Angriff 2% Chance, Level 10 Feuer-Blitz bei Angriff zu zaubern +3 zu Feuerbrandpfeil (nur Amazone)
Endloshagel	Doppelbogen	Zweihand-Schaden: 33-78 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 58 Benötigte Geschicklichkeit: 73	+200% erhöhter Schaden +40 zu Mana Kälte-Widerstand +35% +50 Verteidigung gegen Geschoss +2 zu Multischuss (nur Amazone)
Wilde Kette	Kurzer Belagerungsbogen	Zweihand-Schaden: 34-79 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 65 Benötigte Geschicklichkeit: 80	+165% erhöhter Schaden Alle Widerstandsarten +40% +1% Todesschlag pro Level 2% Chance, Level 5 Verstärkter Schaden bei Angriff zu zaubern



Klippentöter	Langer Belagerungsbogen	Zweihand-Schaden: 30-126 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 80 Benötigte Geschicklichkeit: 95	+200% erhöhter Schaden +50 zu Leben +80 Verteidigung gegen Geschoss +2 zu Amazonen-Fertigkeiten Wegstoßung
Magierzorn	Runenbogen	Zweihand-Schaden: 35-87 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 73 Benötigte Geschicklichkeit: 103	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 35-75 Schaden 150% Bonus zu Angriffswert +10 zu Geschicklichkeit 15% abgesaugtes Mana pro Treffer Magie-Schaden reduziert um 30 Treffer blendet Ziel +3 zu Gelenkter Pfeil (nur Amazone)
Goldschlag-Bogen	Prunkbogen	Zweihand-Schaden: 30-150 Benötigter Level: 46 Benötigte Stärke: 95 Benötigte Geschicklichkeit: 118	+200% erhöhter Schaden +100% bis +250% Schaden an Dämonen +150% Bonus zu Angriffswert +65 Verteidigung gegen Geschoss 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 5% Chance, Level 2 Himmelsfaust bei Angriff zu zaubern

Einzigartige Armbrüste (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Langer Briser	Arabeleste	Zweihand-Schaden: 37-72 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 52 Benötigte Geschicklichkeit: 61	+170% erhöhter Schaden +30 zu Leben 45% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten Wegstoßung 1% Chance, Level 3 Tornado bei Angriff zu zaubern
Eiterspeier	Belagerungs-armbrust	Zweihand-Schaden: 58-121 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 0 Benötigte Geschicklichkeit: 0	+190% erhöhter Schaden Erhöht um 28-47 Gift-Schaden über 2 Sekunden Gift-Widerstand +25% +10% zu maximalem Gift-Widerstand Anforderungen -100% 10% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 3% Chance, Level 3 Gift-Nova bei Angriff zu zaubern +2 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers
Burizo-Do Kyanon	Balliste	Zweihand-Schaden: 72-123 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 110 Benötigte Geschicklichkeit: 80	+120% erhöhter Schaden +2,5 zu maximalem Schaden pro Level +35 zu Geschicklichkeit +75 Verteidigung Stech-Angriff 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Dämonenmaschine	Chu-Ko-Nu	Zweihand-Schaden: 35-80 Benötigter Level: 49 Benötigte Stärke: 80 Benötigte Geschicklichkeit: 95	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 35-75 Schaden Erhöht maximales Mana 50% +65 Verteidigung Feuert explodierende Bolzen ab Stech-Angriff

Einzigartige Ringe

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Nagelring	Ring	Benötigter Level: 7	Magie-Schaden reduziert um 2 +18 zu Angriffswert Angreifer erleidet Schaden von 3 15% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Manald-Heilung	Ring	Benötigter Level: 15	4% abgesaugtes Mana pro Treffer Leben wieder auffüllen +5 +20 zu Leben
Der Stein von Jordan	Ring	Benötigter Level: 29	+1 zu allen Fertigkeiten Erhöht maximales Mana 25% Erhöht um 1-12 Blitz-Schaden +20 zu Mana
Zwergenstern	Ring	Benötigter Level: 45	Magie-Schaden reduziert um 15 Ausdauer-Heilung +15% +25 zu maximaler Ausdauer +40 zu Leben 70% Extragold von Monstern
Rabenfrost	Ring	Benötigter Level: 45	4% Chance, Level 5 Frost-Nova zu zaubern, wenn getroffen Einfrieren nicht möglich Kälte-Widerstand +35% Erhöht um 15-25 Kälte-Schaden
Bul Kathos Hochzeitsring	Ring	Benötigter Level: 58	+1 zu allen Fertigkeiten 4% abgesaugtes Leben pro Treffer +50 zu maximaler Ausdauer +20 zu Leben
Constricting Ring	Ring	Benötigter Level: 95	Alle Widerstandsarten +100% Saugt eigenes Leben ab 100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +15% zu allen maximalen Widerstandsarten

Einzigartige Amulette

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Nokozan-Relikt	Amulett	Benötigter Level: 10	+3 zu Lichtradius +10% zu maximalem Feuer-Widerstand Feuer-Widerstand +10% Erhöht um 3-6 Feuer-Schaden
Das Auge von Ettlich	Amulett	Benötigter Level: 15	+1 bis +5 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten 3% bis 7% abgesaugtes Leben pro Treffer Erhöht um (1-3) bis (2-5) Kälte-Schaden +10-40 Verteidigung gegen Geschoss
Das Mahim-Eiche-Kurio	Amulett	Benötigter Level: 25	+10 Verteidigung +40 zu Angriffswert +20 zu Mana +20 zu Leben +5 zu Geschicklichkeit +5 zu Stärke
Sarazenenglück	Amulett	Benötigter Level: 47	2% Chance, Level 5 Eiserne Jungfrau zu zaubern, wenn getroffen 3% Chance, Level 5 Verstärkter Schaden bei Angriff zu zaubern Alle Widerstandsarten +15% +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Stärke
Das Katzenauge	Amulett	Benötigter Level: 50	30% schneller rennen/gehen +45 Verteidigung gegen Geschosss +75 Verteidigung +20 zu maximaler Ausdauer 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Mondsichel	Amulett	Benötigter Level: 50	10% erlittener Schaden geht auf Mana -2 zu Lichtradius 15% abgesaugtes Mana pro Treffer Magie-Schaden reduziert um 10 +45 zu Mana
Atmas Skarabäus	Amulett	Benötigter Level: 60	2% Chance, Level 4 Verstärkter Schaden bei Angriff zu zaubern +3 zu Lichtradius Gift-Widerstand +75% Erhöht um 29-39 Gift-Schaden über 4 Sekunden Angreifer erleidet Schaden von 4
Die aufgehende Sonne	Amulett	Benötigter Level: 65	2% Chance, Level 10 Meteor zu zaubern, wenn getroffen +1 Feuer-Absorption pro Level +4 zu Lichtradius Erhöht um 24-48 Feuer-Schaden
Zorn des Hohen Fürsten	Amulett	Benötigter Level: 65	+0,375% Todesschlag pro Level 30% schneller rennen/gehen +1 zu allen Fertigkeiten Blitz-Widerstand +35% Erhöht um 5-20 Blitz-Schaden
Maras Kaleidoskop	Amulett	Benötigter Level: 67	+1 zu allen Fertigkeiten Alle Widerstandsarten +20% +5 zu Energie +5 zu Vitalität +5 zu Geschicklichkeit +5 zu Stärke

Einzigartige klassenspezifische Gegenstände

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Lycanders Flanke	Zeremonial-Pike	Zweihand-Schaden: 105-252 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 115 Benötigte Geschicklichkeit: 98 (nur Amazone)	+150% erhöhter Schaden +0,5% Todesschlag pro Level +100 Verteidigung gegen Geschoss 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegstoßung +2 zu Fertigkeiten der Amazone Weitere klassenspezifische Eigenschaften
Arreats Antlitz	Schlächter-Schutz	Verteidigung: 116 bis 151 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 118 (nur Barbar)	+25% verbesserte Verteidigung +0,5 zu maximalem Schaden pro Level +30 zu Leben -15% Ziel-Verteidigung +1 zu Kampf-Fertigkeiten (nur Barbar) +2 zu Fertigkeiten des Barbaren
Homunkulus	Hierofant-Trophäe	Verteidigung: 58 bis 70 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 58 Chance zu Blocken: 52% (nur Totenbeschwörer)	+1 zu Mana pro Level +15% erhöhte Chancen beim Blocken 25% erlittener Schaden geht auf Mana Mana regenerieren +8% +1 zu Flüche (nur Totenbeschwörer) +2 zu Fertigkeiten des Totenbeschwörers Weitere klassenspezifische Eigenschaften
Das Auge	Wirbelnder Kristall	Einhand-Schaden: 18-42 Benötigter Level: 42 (nur Zauberin)	Erhöht um 10-20 Blitz-Schaden +0,5 zu Mana pro Level +2 zu Mana nach jedem Volltreffer Verlangsamt Ziel um 20% 3% Chance, Level 10 Teleportieren zu zaubern, wenn getroffen +2 zu Fertigkeiten der Zauberin Weitere klassenspezifische Eigenschaften

Bartucs Chop Chop	Großklauen	Einhand-Schaden: 28-47 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 79 Benötigte Geschicklichkeit: 79 (nur Assassine)	+35% erhöhter Schaden 25% Todesschlag -35% Ziel-Verteidigung Treffer blendet Ziel +10 zu Geschicklichkeit +25 zu Mana 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +1 zu Schatten-Disziplinen (nur Assassine) +2 zu Fertigkeiten der Assassine
Herold von Zarkarum	Vergoldeter Schild	Verteidigung: 216 bis 253 Benötigter Level: 40 Benötigte Stärke: 104 Chance zu Blocken: 62% Schlag-Schaden: 20-28 (nur Paladin)	+50% verbesserte Verteidigung +15% erhöhte Chancen beim Blocken 50% schnellere Abblockrate Einfrieren nicht möglich +2% Schaden an Untoten pro Level +10 zu Angriffswert gegen Untote pro Level +1 zu Offensive Auren (nur Paladin) +2 zu Fertigkeiten des Paladin Weitere klassenspezifische Eigenschaften
Lycanders Ziel	Zeremonial-Bogen	Zweihand-Schaden: 34-73 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 95 Benötigte Geschicklichkeit: 118 (nur Amazone)	+80% erhöhter Schaden Alle Widerstandsarten +40% 30% schnellere Erholung nach Treffer 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +2 zu Fertigkeiten der Amazone Weitere klassenspezifische Eigenschaften
Jalals Mähne	Totenmaske	Verteidigung: 73 bis 98 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 65 (nur Druide)	+50 zu Leben 20% schnellere Erholung nach Treffer 25% Chance auf vernichtenden Schlag Ausdauer-Heilung +20% Wegstoßung +1 zu Gestaltwandel-Fertigkeiten (nur Druide) +2 zu Druiden-Fertigkeiten
Titans Rache	Zeremonial-Speer	Wurf-Schaden: 28-86 Einhand-Schaden: 28-56 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschicklichkeit: 109 Stapelgröße: 80 (nur Amazone)	+60% erhöhter Schaden Erhöht um 20-30 Blitz-Schaden +15 zu Stärke +30 zu Leben Füllt den Vorrat wieder auf Wegstoßung +2 zu Fertigkeiten der Amazone Weitere klassenspezifische Eigenschaften

Einzigartige Rüstungs-Gegenstände (Elite-Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Harlekinskrone	Tschako	Verteidigung: 196 bis 282 Benötigter Level: 62 Benötigte Stärke: 50 Unzerstörbar	+100% verbesserte Verteidigung Erhöht maximales Leben 40% 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +2 zu allen Fertigkeiten
Schleier aus Stahl	Spitzhelm (Elite)	Verteidigung: 315 bis 427 Benötigter Level: 73 Benötigte Stärke: 192 Unzerstörbar	+150% verbesserte Verteidigung +30 Verteidigung +15 zu Stärke Alle Widerstandsarten +35% +4 zu Lichtradius
Der Fluch des Gladiators	Drahtvlies	Verteidigung: 987 bis 1252 Benötigter Level: 85 Benötigte Stärke: 111 Unzerstörbar	+150% verbesserte Verteidigung +50 Verteidigung Einfrieren nicht möglich Dauer der Vergiftung reduziert um 40% 30% schnellere Erholung nach Treffer Schaden reduziert um 25 Magie-Schaden reduziert um 20 Angreifer erleidet Schaden von 20
Arkains Heldenmut	Balrogleder	Verteidigung: 1230 bis 1551 Benötigter Level: 85 Benötigte Stärke: 165 Unzerstörbar	+200% verbesserte Verteidigung +2,5 zu Vitalität pro Level +2 zu Leben pro Level Feuer-Widerstand +50% 30% schnellere Erholung nach Treffer +2 zu allen Fertigkeiten
Schwarz-eichenschild	Luna	Verteidigung: 108 bis 123 Benötigter Level: 61 bBenötigte Stärke: 100 Chance zu Blocken: 50% (Paladin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 17-29 Unzerstörbar	+2,5 Verteidigung pro Level Schnellste Abblockrate +30 zu Geschicklichkeit +100 zu Leben Halbierte Dauer der Erstarrung 0,75 Kälte-Absorption pro Level 4% Chance, Level 5 Schwächen zu zaubern, wenn getroffen
Sturmschild	Ägis	Verteidigung: 145 bis 161 Benötigter Level: 73 Benötigte Stärke: 219 Chance zu Blocken: 75% (Paladin) 74% (Amazone, Assassine, Barbar) 69% (Druide, Totenb., Zauberin) Schlag-Schaden (nur Paladin): 18-28 Unzerstörbar	+3 Verteidigung pro Level +25% erhöhte Chancen beim Blocken 35% schnellere Abblockrate +30 zu Stärke Blitz-Widerstand +25% Kälte-Widerstand +60% Schaden reduziert um 35
Nosferatus Rolle	Vampirzahn-Gürtel	Verteidigung: 56 bis 63 Benötigter Level: 51 Benötigte Stärke: 50 Unzerstörbar	+15 zu Stärke +2 zu Mana nach jedem Volltreffer 5% abgesaugtes Leben pro Treffer Verlangsamt Ziel um 10% 5% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit -3 zu Lichtradius

Einzigartige Waffen (Elite-Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Messerschmidts Räuber	Helden-Axt	Zweihand-Schaden: 177-282 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: 157 Benötigte Geschicklichkeit: 114 Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 30-70 Feuer-Schaden +15 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit +15 zu Vitalität +15 zu Energie
Höllenschlächter	Enthaupter	Zweihand-Schaden: 122-342 Benötigter Level: 67 Benötigte Stärke: 141 Unzerstörbar	+150% erhöhter Schaden +2,5 zu maximalem Schaden pro Level +35 zu Stärke +2 zu Vitalität pro Level +60 zu Mana 10% Chance, Level 3 Feuerball bei Angriff zu zaubern
Adlerhorn	Kreuzritterbogen	Zweihand-Schaden: 45-189 Benötigter Level: 70 Benötigte Stärke: 116 Benötigte Geschicklichkeit: 134	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 20-40 Schaden Erhöht um 45-75 Blitz-Schaden +2 zu maximalem Schaden pro Level +6 zu Angriffswert pro Level Verteidigung des Ziels ignorieren
Windmacht	Hydrabogen	Zweihand-Schaden: 35-238 Benötigter Level: 74 Benötigte Stärke: 134 Benötigte Geschicklichkeit: 167	+250% erhöhter Schaden +3,125 zu maximalem Schaden pro Level +35 zu Geschicklichkeit 8% abgesaugtes Mana pro Treffer Ausdauer-Heilung +30% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegstoßung
Baranars Stern	Teufelsstern	Einhand-Schaden: 129-159 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: 153 Benötigte Geschicklichkeit: 44 150% Schaden an Untoten Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden 100% Bonus zu Angriffswert +1,5 zu Vitalität pro Level 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 5 Meteor bei Angriff zu zaubern
Der Schädelhauer	Donnerhammer	Zweihand-Schaden: 92-504 Benötigter Level: 87 Benötigte Stärke: 253 150% Schaden an Untoten Unzerstörbar	+180% erhöhter Schaden Erhöht um 50-80 Schaden +25 zu Stärke Alle Widerstandsarten +45% 60% Chance auf vernichtenden Schlag 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 4% Chance, Level 4 Verstärkter Schaden bei Angriff zu zaubern
Schaefers Hammer	Legendärer Hammer	Einhand-Schaden: 87-302 Benötigter Level: 79 Benötigte Stärke: 189 150% Schaden an Untoten Unzerstörbar	+75% erhöhter Schaden +2 zu maximalem Schaden pro Level +8 zu Angriffswert pro Level +50 zu Leben Blitz-Widerstand +50% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 5% Chance, Level 5 Statikfeld bei Angriff zu zaubern
Lichtsäbel	Elegante Klinge	Einhand-Schaden: 99-135 Benötigter Level: 58 Benötigte Stärke: 109 Benötigte Geschicklichkeit: 122 Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden Blitz-Widerstand +30% +100 Verteidigung gegen Geschoss 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Verteidigung des Ziels ignorieren +7 zu Lichtradius 5% Chance, Level 16 Kettenblitz bei Angriff zu zaubern
Todbringer	Heldenschwert	Einhand-Schaden (nur Barbar): 102-262 Zweihand-Schaden: 213-249 Benötigter Level: 69 Benötigte Stärke: 163 Benötigte Geschicklichkeit: 103 Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 30-100 Schaden 40% Bonus zu Angriffswert Erhöht maximales Leben 25% 5% Chance, Level 5 Schwächen bei Angriff zu zaubern
Der Großvater	Kolossklinge	Einhand-Schaden (nur Barbar): 62-162 Zweihand-Schaden: 145-287 Benötigter Level: 81 Benötigte Stärke: 189 Benötigte Geschicklichkeit: 110 Unzerstörbar	+150% erhöhter Schaden +2,5 zu maximalem Schaden pro Level +150% Bonus zu Angriffswert +20 zu Stärke +20 zu Geschicklichkeit +175 zu Leben Erhöht maximales Leben 25% Erhöht maximales Mana 25%
Sturmspitze	Archonstab	Zweihand-Schaden: 83-99 Benötigter Level: 70 Benötigte Stärke: 34 150% Schaden an Untoten Unzerstörbar	+10 zu Stärke Blitz-Widerstand +40% Erhöht maximales Mana 30% Mana regenerieren +20% 50% schnellere Zauberrate 2% Chance, Level 3 Combo-Blitz zu zaubern, wenn getroffen 5% Chance, Level 5 Kettenblitz zu zaubern, wenn getroffen
Zauberdorn	Knochenmesser	Einhand-Schaden: 23-49 Benötigter Level: 61 Benötigte Stärke: 38 Benötigte Geschicklichkeit: 75 Unzerstörbar	Alle Widerstandsarten +75% +2 zu Mana pro Level Erhöht maximales Mana 15% Mana regenerieren +15% 50% schnellere Zauberrate



LoD - Runenwörter

Um ein Runenwort zu erzeugen, benötigen Sie einen nicht-magischen Gegenstand des richtigen Typs mit der korrekten Anzahl Sockel. Setzen Sie die Runen in der angegebenen Reihenfolge ein, damit die Eigenschaften wirksam werden. In Version 1.08 gelten alle Runenwörter außer dem „Schwur der Urahnen" nur im geschlossenen Battle.Net.

Name	Gegenstand (Anzahl d. Sockel)	Einzusetzende Runen	Magische Eigenschaften
Blatt	2H-Stab (2)	Tir + Ral	+2 zu Mana nach jedem Volltreffer +3 zu Feuer-Fertigkeiten Kälte-Widerstand +33% Erhöht um 5-30 Feuer-Schaden +3 zu Wärme (nur Zauberin) +3 zu Feuerblitz (nur Zauberin) +3 zu Inferno (nur Zauberin)
Boshaftigkeit	Nahkampfwaffe (3)	Ith + El + Eth	100% Chance auf offene Wunden -100 zu Monster-Verteidigung pro Treffer Monster-Heilung verhindern -25% Ziel-Verteidigung Leben absaugen -5 +33% erhöhter Schaden +50 zu Angriffswert +9 zu maximalem Schaden
Ehre	Nahkampfwaffe (5)	Amn + El + Ith + Tir + Sol	25% Todesschlag +2 zu Mana nach jedem Volltreffer +1 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten 7% abgesaugtes Leben pro Treffer Leben wieder auffüllen +10 +160% erhöhter Schaden +250 zu Angriffswert +9 zu minimalem Schaden +9 zu maximalem Schaden +10 zu Stärke
Erinnerung	2H-Stab (4)	Lum + Pon + Sol + Eth	+3 zu Fertigkeiten der Zauberin 33% schnellere Zauberrate Erhöht maximales Mana 20% +3 zu Energieschild (nur Zauberin) +2 zu Statikfeld (nur Zauberin) +10 zu Energie +10 zu Vitalität +9 zu minimalem Schaden -25% Ziel-Verteidigung Magie-Schaden reduziert um 7 +50% verbesserte Verteidigung
Gift	Waffe (3)	Tal + Dol + Mal	Treffer veranlasst Monster zur Flucht 25% Monster-Heilung verhindern Verteidigung des Ziels ignorieren 7% abgesaugtes Mana pro Treffer Level 15 Gift-Explosion (27 Ladungen) Level 13 Gift-Nova (11 Ladungen) 400 Gift-Schaden über 8 Sekunden
Glanz	Helm (3)	Nef + Sol + Ith	15% erlittener Schaden geht auf Mana +5 zu Lichtradius +75% verbesserte Verteidigung Schaden reduziert um 7 Magie-Schaden reduziert um 3 +30 Verteidigung gegen Geschoss +33 zu Mana +10 zu Energie +10 zu Vitalität
Heiliger Donner	Zepter (4)	Eth + Ral + Ort + Tal	Level 7 Kettenblitz (60 Ladungen) -25% Ziel-Verteidigung +60% erhöhter Schaden Erhöht um 20 Gift-Schaden über 1 Sekunde +5% zu maximalem Blitz-Widerstand Blitz-Widerstand +60% Erhöht um 21-110 Blitz-Schaden Erhöht um 5-30 Feuer-Schaden +10 zu maximalem Schaden +3 zu Heiliger Schock (nur Paladin)
Königliche Gnade	Schwert/Zepter (3)	Amn + Ral + Thul	+100 zu Angriffswert gegen Untote +100 zu Angriffswert gegen Dämonen +50% Schaden an Untoten +100% Schaden an Dämonen 7% abgesaugtes Leben pro Treffer +100% erhöhter Schaden Erhöht um 3-14 Kälte-Schaden Erhöht um 5-30 Feuer-Schaden +150 zu Angriffswert
Löwenherz	Rüstung (3)	Hel + Lum + Fal	+20% erhöhter Schaden Anforderungen -15% +25 zu Stärke +10 zu Energie +20 zu Vitalität +15 zu Geschicklichkeit +50 zu Leben Alle Widerstandsarten +30%
Melodie	Fernkampfwaffe (3)	Shae + Ko + Nef	+50% erhöhter Schaden 300% Schaden an Untoten +3 zu Bogen- und Armbrust-Fertigkeiten (nur Amazone) +3 zu Kritischer Schlag (nur Amazone) +3 zu Ausweichen (nur Amazone) +3 zu Langsame Geschosse (nur Amazone) 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +10 zu Geschicklichkeit Wegstoßung
Nadir	Helm (2)	Nef + Tir	Level 13 Schatten-Mantel (9 Ladungen) +2 zu Mana nach jedem Volltreffer -3 zu Lichtradius +50% verbesserte Verteidigung +30 Verteidigung gegen Geschoss +10 Verteidigung +5 zu Stärke -33% Extragold von Monstern
Rauch	Rüstung (2)	Nef + Lum	Level 6 Schwächen (18 Ladungen) 20% schnellere Erholung nach Treffer -1 zu Lichtradius +75% verbesserte Verteidigung Alle Widerstandsarten +50% +280 Verteidigung gegen Geschoss +10 zu Energie
Reim	Schild (2)	Shae + Eth	Einfrieren nicht möglich 40% schnellere Abblockrate 20% erhöhte Chancen beim Blocken Mana regenerieren +15% Alle Widerstandsarten +25% 25% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten 50% Extragold von Monstern
Schwur der Urahnen	Schild (3)	Ral + Ort + Tal	10% erlittener Schaden geht auf Mana +50% verbesserte Verteidigung Gift-, Blitz-, Feuer-Widerstand +48% Kälte-Widerstand +43%
Stahl	Schwert/Axt/ Knüppel (2)	Tir + El	+2 zu Mana nach jedem Volltreffer 50% Chance auf offene Wunden +1 zu Lichtradius 20% erhöhter Schaden +50 zu Angriffswert +3 zu minimalem Schaden +3 zu maximalem Schaden 25% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Stärke	Nahkampfwaffe (2)	Amn + Tir	+2 zu Mana nach jedem Volltreffer 25% Chance auf vernichtenden Schlag 7% abgesaugtes Leben pro Treffer 35% erhöhter Schaden +10 zu Vitalität +20 zu Stärke
Stille	Waffe (6)	Dol + Eld + Hel + Ist + Tir + Vex	+200% erhöhter Schaden +75% Schaden an Untoten Anforderungen -20% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +50 Angriffswert gegen Untote +2 zu allen Fertigkeiten Alle Widerstandsarten +75% 20% schnellere Erholung nach Treffer 11% abgesaugtes Mana pro Treffer Treffer veranlasst Monster zur Flucht 25% Treffer blendet Ziel +2 zu Mana nach jedem Volltreffer 30% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Überlieferung	Helm (2)	Ort + Sol	+2 zu Mana nach jedem Volltreffer +2 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten Schaden reduziert um 7 Blitz-Widerstand +30% +10 zu Energie
Verstohlenheit	Rüstung (2)	Tal + Eth	25% schnellere Zauberrate 25% schnellere Erholung nach Treffer 25% schnelleres Rennen/Gehen Magie-Schaden reduziert um 3 Mana regenerieren +15% Gift-Widerstand +30% +15 zu maximaler Ausdauer +6 zu Geschicklichkeit
Weiss	1-H Stab (2)	Dol + Pon	25% Chance auf Treffer veranlasst Monster zur Flucht +10 zu Vitalität +3 zu Gift- und Knochen-Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer) +3 zu Knochenrüstung (nur Totenbeschwörer) +3 zu Knochenspeer (nur Totenbeschwörer) +3 zu Skelett-Beherrschung (nur Totenbeschwörer) Magie-Schaden reduziert um 4 20% schnellere Zauberrate +13 zu Mana
Wohlstand	Rüstung (3)	Lem + Ko + Tir	300% Extragold von Monstern 100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +2 zu Mana nach jedem Volltreffer +10 zu Geschicklichkeit
Wut	Nahkampfwaffe (3)	Jo + Gul + Eth	+209% erhöhter Schaden 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Monster-Heilung verhindern 66% Chance auf offene Wunden 33% Todesschlag Verlangsamt Ziel um 25% -25% Ziel-Verteidigung 20% Bonus zu Angriffswert 6% abgesaugtes Leben pro Treffer +5 zu Raserei (nur Barbar)
Zephyr	Fernkampfwaffe (2)	Ort + Eth	7% Chance, Level 1 Twister zu zaubern, wenn getroffen -25% Ziel-Verteidigung 25% schnelleres Rennen/Gehen +33% erhöhter Schaden Erhöht um 1-50 Blitz-Schaden +25 Verteidigung +66 zu Angriffswert 25% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit

Allgemeine Tipps

Independence War 2 – Edge of Chaos

Sie wollen Ihren Vater rächen, der von der MAAS-Gesellschaft eliminiert wurde? Wir helfen Ihnen dabei.

Auf welche Gefechte soll ich mich einlassen?

Sie werden erleben, dass Sie manche Raumschiffe grundlos angreifen. Wenn es sich dabei um einen einzelnen Kontrahenten handelt, können Sie sich ruhig auf ein Gefecht einlassen. Sind es jedoch mehrere Gegner, sollten Sie sich schnellstens aus dem Staub machen, solange Ihr Raumschiff noch flugtauglich ist. Setzen Sie dazu erst den Nachbrenner mit der Taste „W“ und anschließend den manuellen LDS ein. Auf diese Weise können Sie sogar den gelenkten Raketen entkommen.

Wo finde ich die richtigen Handelsgegenstände?

Bei vielen Aufgaben müssen Sie bestimmte Handelsgegenstände erbeuten und diese zu einer fremden Basis befördern. Das Problem ist nur, dass sich einige Gegenstände schwer auftreiben lassen. Überfallen Sie deshalb einfach einen Frachter und nehmen Sie einen beliebigen Container huckepack. Transportieren Sie diese Güter zu der Basis, die diese Ware angefordert hat, und werfen Sie den Container dort ab. Beachten Sie aber, dass dieser Trick nicht immer funktioniert.

Warum kann ich nicht handeln?

Sie können erst dann handeln, wenn Sie sich einem Clan angeschlossen haben. Hüten Sie sich deshalb davor, Gegenstände zu recyceln, die Sie nicht tauschen können. Zum einen benötigen Sie zu Beginn des Spiels keine Energie, da Sie noch nichts produzieren können, und zum anderen brauchen Sie diese Gegenstände eventuell später zum Handeln.

Muss ich ein böser Pirat sein?

Im Gegensatz zu anderen Weltraum-Shootern haben Sie bei *Independence War 2* nicht die Möglichkeit, sich für eine Seite zu entscheiden. In der Storyline ist es vorgesehen, dass Sie, wie schon Ihre Großmutter, Pirat werden. Das heißt aber nicht, dass Sie alle gegen sich haben. Ihr einziger Gegner ist das MAAS-Unternehmen, zu dem sich noch weitere Gegner gesellen. Darauf haben Sie aber keinen Einfluss. Wenn Sie ein neutrales Unternehmen angreifen, ist es Ihnen nur für kurze Zeit gegnerisch gesinnt. Nach einer Weile wächst aber Gras über die Sache.

Kann ich die Reisezeit verkürzen?

Mit einem kleinen Trick können Sie die lästige Wartezeit bei interstellaren Reisen verkürzen. Wenn Sie die Cheats aktivieren, können Sie ein Ziel anwählen und mit einem einfachen Druck auf die Taste „G“ sofort zu der gewählten Stelle springen. Wie das funktioniert, können Sie im Kasten „Cheats“ nachlesen.

Wie erbeute ich wertvollere Fracht?

Auch gut bewachte Frachter können Sie mit einem einfachen Trick kapern: Fliegen Sie möglichst nah heran, setzen Sie die Energieverteilung auf „Maximale Schilde“ und eröffnen Sie das Feuer mit Ihrem Schnellfeuer-TSK oder einer besseren Waffe. Nach ein paar Treffern sollte der Frachtpilot seine Ladung freiwillig abwerfen. Allerdings sind jetzt alle Jäger in der Nähe sauer auf Sie und fangen an, Ihr Schiff mit Raketen und Kanonen zu beharken. Aktivieren Sie deshalb den Nachbrenner und machen Sie sich mit vollem Schub aus dem Staub. Sobald Sie die Verfolger abgeschüttelt haben und diese auch auf dem Radarschirm nicht mehr auftauchen, machen Sie kehrt und springen mit Hyperantrieb zurück zum Überfallort. Auf wundersame Weise haben Ihre Verfolger den Angriff von vorhin „vergessen“ und Sie sammeln in aller Ruhe die abgeworfene Ladung ein.

Kann ich mich verstecken?

Falls Sie den vorhergehenden Trick nicht anwenden können, hilft es, wenn Sie möglichst dicht an eine der vielen Raumstationen heranfliegen und Ihren Jäger in einer geschützten Ecke parken. Mit



An den L-Punkten finden Sie reichlich Raumschiffe, die Sie überfallen und ausrauben können.



Zu Beginn des Spiels können Sie noch keinen Handel betreiben. Heben Sie deshalb alle Güter für später auf.



etwas Glück können Sie von dort aus Ihre Gegner aufs Korn nehmen, ohne selbst getroffen zu werden.

Wie schleiche ich mich an?

Dies ist eine äußerst schwierige Angelegenheit. Früher oder später werden Sie entdeckt. Benutzen Sie zum Anschleichen die Tasten W, S, A und D. Damit fliegen Sie wesentlich schneller und passieren so die Gefahrenstelle schneller. Wie Sie sehen, können Sie also nicht wirklich schleichen. Es geht nur darum, nicht allzu früh von den Gegnern erkannt zu werden. Halten Sie deshalb so viel Abstand wie möglich.

Wie weiche ich feindlichen Geschossen aus?

Fliegen Sie niemals direkt auf einen Gegner zu. Gerade am Anfang des Spiels haben Sie nicht genügend Feuerkraft, um ein solches Duell zu gewinnen. Fliegen Sie stattdessen einen Bogen um den Gegner und feuern Sie auf ihn. Setzen Sie dazu die Tasten A und D ein, um sich seitwärts zu bewegen. Das Gleiche gilt auch für Raketen. Wenn Sie vor einer Rakete flüchten, müssen Sie Schlangenlinien fliegen, um der Rakete zu entkommen. Achten Sie auf die Geräusche, die die Rakete macht. Nach einiger Zeit können Sie anhand des Geräusches schon feststellen, ob die Rakete in unmittelbarer Nähe ist. Drücken Sie dann die Taste „E", damit Sie sich mit dem Extraschub aus der Flugbahn der Rakete katapultieren.

Muss ich alle Nebenmissionen spielen?

Versuchen Sie, möglichst alle der automatisch generierten Nebenmissionen zu erfüllen. Nur so können Sie Ihr Schiff regelmäßig aufrüsten und Raketen nachkaufen. Außerdem erhalten Sie nur durch diese Missionen neue Raumschiffe.

Woran erkenne ich Verbündete?

Schauen Sie sich unbedingt den Registrierungscode der Frachter an, bevor Sie diese überfallen. Wenn Sie Pech haben, erwischen Sie sonst aus Versehen mal ein Schiff eines verbündeten Clans – und das haben Ihre Freunde verständlicherweise überhaupt nicht gern.

Beispielmission – Akt 1: Der Fang

Diese Mission zählt zu den schwierigsten Missionen im ersten Akt. Ihre Aufgabe ist es, eine neue Waffe des Gegners zu ergattern. Dieser Prototyp ist allerdings sehr gut bewacht.

Verfrachten Sie einen wertvollen Gegenstand aus Ihrem Lager ins Raumschiff und fliegen Sie damit zum Schrottplatz. Dort erhalten Sie einen IFF-Code, mit dem Sie unbehelligt ins feindliche Territorium fliegen können. Treffen Sie sich anschließend mit Jaffs und docken Sie an seinem Transporter an. Dieser befördert Sie nun zur Müllhalde, die sich in der Nähe der feindlichen Station befindet. Visieren Sie dort die Drohne an und drücken Sie die Tastenkombination „Umschalten + R". Nun können Sie die Drohne steuern. Fliegen Sie damit zu Ihrer Position und docken Sie an der „interessanten" Kiste an. Fliegen Sie dann zur Position des Jägers und werfen Sie Ihre Kiste so ab, dass sie den Jäger-Container aus dem markierten Bereich schubst. Nehmen Sie dann den Container ins Schlepptau, fliegen Sie zur Müllhalde zurück und koppeln Sie den Container ab. Daraufhin lädt Jaffs automatisch die heiße Ware auf seinen Transporter und verfrachtet Sie zur Heimbasis. Jetzt brauchen Sie sich nur noch aus dem Staub zu machen.

Lars Theune

Cheats

Öffnen Sie die Datei „defaults.ini" mit einem Text-Editor. Suchen Sie die Zeile „developer_mode=0" und ändern Sie die „0" in „1". Öffnen Sie nun die Datei „configs\default.ini". Tragen Sie folgende Befehle unter die Zeile „Cheat key" ein:

```
[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT
```

Dadurch sind im Spiel folgende Cheats aktiviert:

STRG + ALT + I	Unverwundbar
STRG + ALT + X	Markiertes Ziel zerstören
STRG + ALT + G	Zum markierten Ziel springen
STRG + ALT + K	Sich selbst Schaden zufügen



Achten Sie darauf, dass Sie verschiedene Strahlenwaffen an Bord haben. Wenn eine überhitzt ist, können Sie auf die anderen zurückgreifen.

Allgemeine Tipps

Legends of Might & Magic

Sie sind es leid, immer nur Terrorist oder Counterterrorist zu spielen? Infogrames verpackte das beliebte Katz-und- Maus-Spiel in das Fantasy-Gewand von Might & Magic und lässt Sie aufeinander los. Worauf Sie dabei achten sollten, erfahren Sie bei uns.

Wissenswertes

Gibt es verschiedene Trefferzonen?

Auf jeden Fall. Sie verursachen den höchstmöglichen Schaden, wenn Sie den Kopf eines Gegners treffen. Unter Umständen genügt hier schon ein Treffer, um den Gegner ins Jenseits zu schicken. Darüber hinaus bewirkt ein Kopfschuss eine kurzzeitige Lähmung des Ziels. Treffer an den Beinen verlangsamen das Ziel. Nutzen Sie das aus, indem Fernkämpfer eines Teams den Gegner auf diese Weise schwächen. Die starken Melee-Kämpfer haben dann leichteres Spiel. Treffer am Körper verursachen mittleren Schaden und haben den zusätzlichen Effekt, dass der Gegner zurückgeworfen wird.

Was hat es mit den Katapulten auf sich?

Die Katapulte funktionieren nicht immer korrekt – dies ist kein Bug, sondern beabsichtigt. Es existiert eine zehnprozentige Chance, dass bei Benutzung des Katapultes der sofortige Tod eintritt. Schützen können Sie sich dann lediglich, wenn Sie schnell eine Schriftrolle des Schwebefalls zur Hand haben.

Worauf sollte ich beim Nahkampf achten?

Wenn Sie in einen Nahkampf geraten, sollten Sie auf jeden Fall versuchen, den Gegner von hinten zu erwischen – so hat er keine Chance zur Gegenwehr. Springen Sie über den Charakter hinweg und verpassen Sie ihm einen Schlag gegen den Kopf.

Wie komme ich in „Warlord-Maps" an Superwaffen?

Sie können in diesem Mod keine Superwaffen kaufen. Sobald der Warlord tot am Boden liegt, haben Sie fünf Sekunden Zeit, den Leichnam zu plündern, um eine Superwaffe zu entwenden.

Die H.H.G.A.

Sie können die „Granate" nicht treppauf einsetzen, dort hopst sie von den Stufen immer wieder zurück. Versuchen Sie daher, sie möglichst in einem hohen Bogen zu werfen, um sie von einer Wand abprallen zu lassen, die sich oberhalb einer Treppe befindet.

Monster

Besitzen Monster ebenfalls Nah- und Fernkampfeigenschaften?

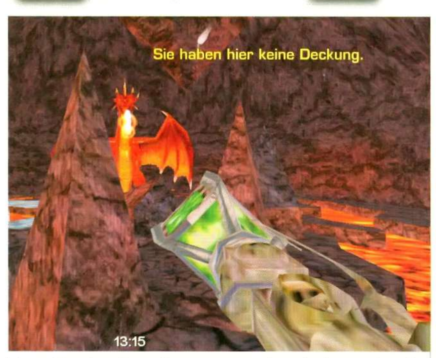
Jedes Monster verfügt über Nahkampfwerte und die meisten können auch aus der Entfernung angreifen. Monster, die beide Kampfarten verwenden, verursachen im Nah- und im Fernkampf gleich viel Schaden.

Lohnt es sich, gegen Monster zu kämpfen?

Im Prinzip schon – für jedes „erlegte" Untier erhalten Sie einen Geldbetrag gutgeschrieben. Allerdings sollten Sie sich nicht zu lange mit der Monsterhatz verzetteln, sondern lieber das Spielziel im Auge behalten. Verlieren Sie den Anschluss an Ihr Team, können Sie schnell hilflos in der Gegend stehen.

Welche Taktik ist gegen Monster zu empfehlen?

Versuchen Sie, in kurzer Zeit viele Treffer zu landen – das Monster ist dann für einige Sekunden „gelähmt" und kann sich nur noch schlecht verteidigen. Somit haben Sie es leichter, ihm den Garaus zu machen.



Einem Drachen frontal entgegenzugehen, bedeutet das sichere Ende für Ihren Charakter. Hier gibt es keinen Schutz.



Suchen Sie in der jeweiligen Karte nach geschützten Stellen. Feuern Sie kurz aufs Ziel und gehen Sie in Deckung.



Können mich Monster überallhin verfolgen?

Nein – die üblen Viecher können zwar Türen öffnen, jedoch folgen sie Ihnen nicht durch Fenster oder Teleporter.

Kann ich die Monster auch für taktische Zwecke einsetzen?

Ja – sobald Sie sich den Monstern nähern, werden diese „aktiviert" und laufen auf Sie zu. Machen Sie sich das zu Nutze und führen Sie die Biester einfach nahe an das gegnerische Team heran. So verwickeln Sie die Gegner in zusätzliche Kämpfe. Natürlich müssen Sie dabei aufpassen, nicht selber in Gefahr zu geraten. Eine beliebte Methode in den Clan-Spielen ist der so genannte „H.H.G.A./Teleport-Rush". Kurz gesagt locken Sie dabei eine Horde Monster zum Gegner, setzen eine H.H.G.A.-Granate ein und teleportieren sich blitzschnell weg. Zurück bleiben „gelähmte" Gegner, die sich nun den Monstern stellen müssen.

Wie gehe ich gegen Drachen am besten vor?

Grundsätzlich muss ein Drache im Team erlegt werden – alleine haben Sie keine Chance. Suchen Sie am besten nach geschützten Standorten auf der Karte, von denen aus Sie den Körper, die Flügel oder den Schwanz des Schuppentiers anvisieren können, sein Drachenfeuer aber von Hindernissen abgefangen wird.

Welche Geheimnisse gibt es im Spiel?

Halten Sie immer Ausschau nach Truhen. Deren Inhalt wird per Zufall ermittelt – manchmal ist eine Truhe auch leer.

Stefan Weiß



Viele der Truhen sind gut versteckt, wie hier unter der Brücke. Außer Gold können auch Schriftrollen oder pure Luft darin enthalten sein.

Charakterklassen

Sie können zwischen sechs verschiedenen Charakterklassen wählen. In der folgenden Tabelle finden Sie die wichtigsten Daten dazu aufgelistet.

Klasse Paladin	Klasse Druide	Klasse Zauberin
Meleewaffe: Langschwert	**Meleewaffe:** Krummsäbel	**Meleewaffe:** Dolch
Schaden: 40	**Schaden:** 35	**Schaden:** 30
Angriffe pro Sekunde: 2	**Angriffe pro Sekunde:** 2	**Angriffe pro Sekunde:** 2
Fernwaffe: Armbrust	**Fernwaffe:** Stab	**Fernwaffe:** Stab
Primärer Angriff	Primärer Angriff	Primärer Angriff
Schaden: 9	**Schaden:** 11	**Schaden:** 13
Angriffe pro Sekunde: 3	**Angriffe pro Sekunde:** 3	**Angriffe pro Sekunde:** 2
Sekundärer Angriff	Sekundärer Angriff	Sekundärer Angriff
Schaden: 3x 5	**Schaden:** 13 (Radius 5)	**Schaden:** 25 pro Sekunde (kontinuierlicher Strahl)
Angriffe pro Sekunde: 2	**Angriffe pro Sekunde:** 2	**Superwaffe:** Sonnenstrahlstab
Superwaffe: Dauerfeuer-armbrust	**Superwaffe:** Drachenstab	**Erlaubte Rüstung:** Lederpanzer, Zauberrüstung
Erlaubte Rüstung: Lederpanzer, Kettenpanzer, Harnisch, Zauberrüstung	**Erlaubte Rüstung:** Lederpanzer, Kettenpanzer, Zauberrüstung	

Effektive Spielweise: Der Paladin ist ein typischer Kämpfer und kann daher gut für den Nahkampf eingesetzt werden. Rüsten Sie ihn mit dem Harnisch aus, ist er hervorragend geschützt, verliert aber an Geschwindigkeit.

Effektive Spielweise: Der Druide ist von kleiner Gestalt und daher schwieriger zu treffen. Halten Sie ihn von Nahkämpfen fern und favorisieren Sie seinen Stab als Standardwaffe. Damit er schnell genug bleibt, geben Sie ihm nur leichte Rüstung.

Effektive Spielweise: Die Zauberin sollte primär aus der Distanz agieren, da sie im Nahkampf kaum eine Chance hat. Nutzen Sie ihre Fernwaffen aus, um Gegner zu schwächen, die Ihre Teamkollegen dann ins Jenseits befördern können.

Klasse Kriegerin	Klasse Ketzer	Klasse Bogenschütze
Meleewaffe: Berserkeraxt	**Meleewaffe:** Kriegshammer	**Meleewaffe:** Speer
Schaden: 40	**Schaden:** 35	**Schaden:** 30
Angriffe pro Sekunde: 2	**Angriffe pro Sekunde:** 2	**Angriffe pro Sekunde:** 2
Fernwaffe: Wurfaxt	**Fernwaffe:** Magischer Stab	**Fernwaffe:** Bogen
Primärer Angriff	Primärer Angriff	Primärer Angriff
Schaden: 9	**Schaden:** 11	**Schaden:** 13
Angriffe pro Sekunde: 2	**Angriffe pro Sekunde:** 3	**Angriffe pro Sekunde:** 3
Sekundärer Angriff	Sekundärer Angriff	Sekundärer Angriff
Schaden: 13	**Schaden:** 6x 5 (Bolzen werden verstreut abgefeuert)	**Zoom-Funktion**
Angriffe pro Sekunde: 2	**Angriffe pro Sekunde:** 2	**Schaden:** 13
Superwaffe: Erdbebenhammer	**Superwaffe:** Schädelstab	**Angriffe pro Sekunde:** 3
Erlaubte Rüstung: Lederpanzer, Kettenpanzer, Harnisch, Zauberrüstung	**Erlaubte Rüstung:** Lederpanzer, Kettenpanzer, Zauberrüstung	**Superwaffe:** Augenbogen
		Erlaubte Rüstung: Lederpanzer, Zauberrüstung

Effektive Spielweise: Die Kriegerin ist quasi das „böse" Gegenstück zum Paladin und sollte daher ähnlich eingesetzt werden. Achtung: Mithilfe des „Bumerang-Effekts" der Wurfaxt (Sek. Angriff) können Sie quasi um die Ecke werfen.

Effektive Spielweise: Der Ketzer ist ein guter Allroundkämpfer – seine Stärke liegt aber ähnlich wie beim Druiden im Fernkampf. Vor allem der Sekundäre Angriff des Stabes bereitet dem Gegner Probleme. Spielen Sie mit „Friendly Fire", müssen Sie Acht geben.

Effektive Spielweise: Er ist als Nahkämpfer völlig unbrauchbar. Der Bogenschütze übernimmt aber perfekt die Rolle des klassischen Snipers. Wenn Sie ihn spielen, müssen Sie immer auf Deckung achten – bleiben Sie möglichst den Blicken des Gegners fern.





Erste Hilfe

Operation Flashpoint

Mission: Search and Destroy
Fahren Sie in der Mission „Search and Destroy" mit dem Jeep zu den Helikoptern (alias November), die auf der Karte eingezeichnet sind. Dort steigen Sie ein und fliegen in Richtung SCUD. Bremsen Sie etwa zwei Kilometer vor dem Ziel ab und schalten Sie die Shilkas mit den TOW-Raketen aus. Dann zerstören Sie die SCUD. Mission bestanden!

Spielername einstellen
Klicken Sie rechts auf die Desktop-Verknüpfung und wählen Sie „Eigenschaften" aus. Suchen Sie die Zeile „Ziel", geben Sie am Ende ein Leerzeichen und dann „-name=xyz" ein. Für xyz können Sie einen beliebigen Namen einsetzen.

Redaktion

Startopia

Wenn ein Bewohner Ihrer Station stirbt, sollten Sie ihn in Ihren Konstruktionspuffer beamen und ihn im Labor auf den Analysator legen. Die Wissenschaftler machen dann eine Autopsie mit dem Toten.

Wenn ein Spion wieder einmal eine Bombe auf Ihrer Raumstation gelegt hat, beamen Sie diese einfach hoch und übergeben sie den Wissenschaftlern. So sind Sie die explosive Ladung und die damit verbundene Gefahr los.

Redaktion

Desperados

Schlangentrick
Sie können mit Sam ganz einfach voll besetzte Häuser ausräumen. Legen Sie die Schlange direkt vor der Tür ab, betreten Sie das Haus und verlassen Sie es schnellstmöglich wieder, um sich hinter der nächsten Hausecke zu verstecken. Die Gegner stürmen nun aus dem Haus und werden nacheinander von der Schlange erledigt. Möglicherweise verlassen jedoch nicht alle Gegner das Gebäude. Wiederholen Sie das Spielchen in diesem Fall noch einmal oder räumen Sie den Rest mit Sanchez aus dem Weg.

Steffen Keller

Train Simulator

1. Vorsicht vor Entgleisungen: Auch wenn Sie sich sklavisch an das jeweilige Tempolimit halten, können Sie in engen Kurven trotzdem von der Strecke abkommen. Erkunden Sie die Strecken und finden Sie heraus, wie schnell Sie an kritischen Stellen maximal fahren können.

2. Aktivieren Sie in den beiden Dampfloks zunächst den automatischen Kohleschaufler. Erst wenn Sie die zahlreichen Bedienelemente der Dampfrösser aus dem Effeff beherrschen, sollten Sie sich selber dem Feuer unterm Kessel widmen.

3. Denken Sie daran, dass Sie nur einen begrenzten Sand-Vorrat an Bord haben. Sobald Ihre Räder wieder greifen, sollten Sie den Sandschütter mit der Taste „X" deaktivieren.

4. Bringen Sie Passagierzüge an Bahnsteigen unbedingt so zum Stillstand, dass die Anzeige „Entfernung zum nächsten Stopp" auf 0.00 Meilen steht. Auf diese Weise reduzieren Sie Ihre Standzeit im Bahnhof aufs absolute Minimum.

5. Fahren Sie vorausschauend! Um Notbremsungen und Tempolimit-Überschreitungen zu vermeiden, sollten Sie stets die beiden nächsten Signale im Auge behalten und Ihre Geschwindigkeit – falls nötig – frühzeitig reduzieren. Auf diese Weise vermeiden Sie auch unnötig hohe Belastungen Ihrer Passagiere oder des Frachtguts.

Redaktion

King of the Road

Die folgenden Cheats werden im Pausen-Modus eingegeben (dazu die PAUSE-Taste neben ROLLEN drücken):

slallcheats	Cheat-Modus aktivieren
sllottery	50.000 Euro und eine Lizenz
slroads	Alle Straßen verfügbar
slmap	Alle versteckten Container auf der Karte sichtbar machen
slrepair	Kostenlose Reparatur (BACKSPACE drücken)
slrecover	Kostenlose Bergung (STRG + 5 drücken)
slfillup	Unbegrenzt Benzin
slturbine	Schub erhöhen
minesoff	Keine Minen

Redaktion



Laufen Sie durch die Tür links vom Weg, der nach oben führt. Dort begegnen Ihnen Gestalten mit riesigen Köpfen.

Serious Sam

Lebensenergie und Munition

Wenn Sie sich beim Levelstart von „Hatshepsut" umdrehen, ist eine zweite Pistole zu sehen, die Sie sich holen sollten. Stellen Sie sich nun auf die Plattform vom Anfang und sehen Sie in die Wüste – in der Ferne ist ein Licht zu erkennen. Wenn Sie dort hingehen, werden Sie von vier großen Robotern angegriffen. Bei der Palme finden Sie ein Herz und Munition, die gegen die Roboter sehr hilfreich ist.

Easteregg

Laufen Sie in „Hatshepsut" nach unten zum Ende des Tempels. Wenn Sie sich umdrehen, sehen Sie links und rechts eine Tür neben dem Weg nach oben. Gehen Sie durch die linke Tür. Sobald sich diese öffnet, kommen ein paar Gestalten mit riesigen Köpfen heraus und grüßen in einer seltsamen Sprache. Wenn Sie stehen bleiben, läuft jede Gestalt auf Sie zu und stellt sich mit Namen vor.

Marcus Tobor

Arcanum

1. Bilden Sie Ihren Charakter auf ein klares Ziel aus: Magier bleibt Magier, Krieger bleibt Krieger. Mit Mischcharakteren hätten Sie es schwerer.

2. Kämpfen Sie zu Beginn im Action-Modus: Sie können vor den Gegnern wegrennen, bis diese Ihre Begleiter attackieren, und ihnen dann in den Rücken fallen.

3. Tun Sie nichts unüberlegt: Verbrechen haben immer eine Auswirkung auf Ihre Reputation und können Freundschaften kosten.

Redaktion

Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal

Dialoge

Öffnen Sie die Datei „baldur.ini" mit einem Texteditor (z. B. Notepad) und tragen Sie unter [Game Options] Folgendes ein:

```
Force Dialog Pause=1
```

Damit erzwingen Sie eine Pause bei allen Dialogen und verhindern, dass jemand Sie während eines Gesprächs angreift oder in Ihre Unterhaltung „hineinläuft" und eine zweite beginnt. Sie können dann alle Dialoge der Reihe nach in Ruhe lesen, ohne dass etwas anderes geschieht. (Beispiel: Nalias Tante)

Gegenstände

Drücken Sie die TAB-Taste, um Türen, Kisten und herumliegende Gegenstände leichter zu finden, auch in *Schatten von Amn*.
In Ihrem Einsprengsel (ab Kapitel 8) befinden sich mehrere Kisten; Sie sollten wichtige Gegenstände nur dort lagern, weil Sie an manche Orte nicht mehr zurückkehren können, sobald Sie die dortigen Aufgaben erledigt haben. Manche Händler verlassen die Gegend, in der Sie diese getroffen haben, nach kurzer Zeit, aber das wird meistens im Gespräch erwähnt.
Nehmen Sie immer Taschen und Behälter mit; Sie sollten mindestens einen Nimmervollen Beutel dabeihaben, zum Beispiel den aus dem Verlies unter dem Heim.

Moggl

Max Payne

Starten Sie das Spiel mit dem Parameter „-developer". Klicken Sie dazu rechts auf die Desktop-Verknüpfung, wählen Sie „Eigenschaften" aus und geben Sie den Parameter am Ende der Zeile „Ziel" ein. Falls der Ordnername ein Leerzeichen enthält (zum Beispiel C:\Programme\Max Payne), müssen Sie den Parameter hinter die Anführungsstriche setzen:

```
„C:\Programme\Max Payne" -developer
```

Jetzt können Sie im Spiel mit F12 die Konsole aufrufen und den gewünschten Cheat eingeben:

CODER	Multi-Cheat: unverwundbar und alle Waffen
GOD	Unverwundbar
MORTAL	Sterblich
GETALLWEAPONS	Alle Waffen
GETINFINITEAMMO	Unbegrenzt Munition
GETBASEBALLBAT	Baseball-Schläger
GETBERETTA	Beretta
GETBERETTADUAL	Doppel-Beretta
GETDESERTEAGLE	Desert Eagle
GETSAWEDSHOTGUN	Sawed Shotgun
GETPUMPSHOTGUN	Pump Shotgun
GETJACKHAMMER	Jack Hammer
GETINGRAM	Ingram
GETDUALINGRAM	Doppel-Ingram
GETCOLTCOMMANDO	Colt Commando
GETMOLOTOV	Molotow-Cocktail
GETGRENADE	Granate
GETM79	M79
GETSNIPER	Sniper
GETPAINKILLERS	Painkiller
GETHEALTH	1.000 Lebenspunkte
GETBULLETTIME	Füllt Bullet Time wieder auf
JUMP10	Großer Sprung
JUMP20	Noch größerer Sprung
JUMP30	Extrem großer Sprung
NOCLIP	Öffnet verschlossene Türen
NOCLIP_OFF	Schaltet diesen Modus wieder aus
SHOWFPS	Frame-Rate anzeigen
INVENTORY	Details über die Spielfigur auflisten
CLR	Eingabezeilen löschen
HELP	Cheats auflisten

Redaktion

Sparen Sie sich schlau!

PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.



PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.

Testen Sie drei Ausgaben von PC Games Hardware zum Preis von zwei. Sie sparen satte 33% gegenüber dem normalen Abopreis und wissen drei Monate lang über die neuesten Hardware-Trends Bescheid.

PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware.

Das Magazin gibt einen umfangreichen Marktüberblick über Grafikkarten, Lautsprecher, Spielecontroller, CD- und DVD-Laufwerke, Soundkarten, Prozessoren und, und, und. Mit dem Einkaufsführer und den Herstellerlisten bietet es eine echte Einkaufshilfe für Spielefans. Besonders im Blickpunkt stehen Tuningtipps, um aus dem eigenen Rechner die optimale Leistung herauszuholen. Die CD ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was Spielefans für ihren PC brauchen.

PC Games Hardware im Abo:

- **Pünktlich**
  Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
  Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- **Prominent**
  Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games Hardware, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.



www.pcgameshardware.de

X Ja, ich möchte das Miniabo von PC Games Hardware mit CD-ROM!

Absender: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 82,80/Jahr (= DM 6,90/Ausg.); Ausland DM 106,80,-/Jahr; ÖS 630,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games Hardware, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games Hardware, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St.Leonharder Str. 10, A-5081, Anif.
Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pcgameshardware.de

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth (P3 PH 31)

Ich mein' ja nur



Max Payne tötet Lara Croft

Mein neuer Held heißt Max Payne! Viele Waffen, jede Menge Mafiosi und ein rachsüchtiger Cop. Wenn Sie die Geschosse einmal in Zeitlupe durch die Luft haben fliegen sehen, dann rühren Action-Fans keinen Tomb-Raider-Teil mehr freiwillig an! Die Steuerung ist einfach und die Grafik haut mich aus den Socken. Hochauflösende Texturen machen Max Payne wirklich ansehnlich – und das noch auf einem PIII mit 600 MHz und GeForce2 MX-400! Bitte machen Sie sich also keine Sorgen, ob dieses Spiel auch auf Ihrem 1-GHz-Athlon arbeitet, denn die Antwort ist „Ja!". Um das Spiel in 32 Bit flüssig spielen zu können, sollte Ihre Grafikkarte allerdings schon 64 MByte an Speicher besitzen. Grafik stimmt, der Sound ist klasse und die vermeintlich „kurze" Spielzeit von rund 20 Stunden kann ich auch verschmerzen. Ich spiele eben lieber 20 Stunden ein sehr gutes Spiel als über 50 Stunden ein dahinplätscherndes Spiele-Mittelmaß. Was ist Ihnen lieber? Schreiben Sie mir doch mal bernd.holtmann@pcaction.de!

Bernd Holtmann

Interact Hornet SL-6505

Controller **Günstiges Gameport-Gamepad**

Interact bringt ein neues Gamepad auf den Markt. Das Hornet SL-6505 können Sie über den Gameport Ihrer Soundkarte an den PC anschließen. Es besitzt ein digitales Steuerkreuz, vier Funktionstasten und sechs Feuertasten. Zwei befinden sich an der Gerätefront und werden mit den Zeigefingern bedient. Die Tasten sind beliebig programmierbar. Der Controller kostet 20 Mark und ist bereits im Handel erhältlich.

Info: Interact, 01805-125133, www.interact-europe.de/



Das Gamepad können Sie am jedem Gameport anschließen.

Innovision Kyro II 4500

Grafikkarten **Neue Kyro-II-Karte**

Innovision baut eine Grafikkarte mit dem Kyro-II-Grafikchip von ST Microelectronics. Die Kyro II 4500 wird mit 32 beziehungsweise 64 MByte RAM und in schwarzem Platinendesign angeboten. Der Grafikspeicher (5 ns) und auch der Grafikchip sind mit 175 MHz getaktet. Beide gibt es wahlweise auch mit einem Softwarebundle (WinDVD 2000, PhotoImpact) und/oder TV-Ausgang. Kostenpunkt: um die 300 Mark.

Info: Innovision, 02779-1400, www.inno3d.com

Grafikboard mit schwarzer Platine.

Saitek Cyborg 3D Force Stick

Controller **Joystick mit Force Feedback**

Saitek stellte neulich den neuen Cyborg 3D Force Stick vor. Der Force-Feedback-Joystick besitzt neun Feuertasten, einen Acht-Wege-Coolie-Hat, Schubregler und eine Z-Achse. Über die USB-Schnittstelle wird der Cyborg 3D angeschlossen. Der Joystick wird voraussichtlich 199 Mark kosten und ab Oktober erhältlich sein.

Info: Saitek, 089-5467570, www.saitek.de

Der Force-Feedback-Joystick ist einer der wenigen, die auch für Linkshänder geeignet sind.

SoundLink Headsets

Zubehör **Drei Kopfhörer mit Mikrofon**



Die Ohrmuscheln des Ares-Headsets sind gegen externen Lärm abgeschirmt.

Interact schickt drei neue Kopfhörer mit integriertem Mikrofon in den Handel. Das günstigste nennt sich Gaia, kostet 19 Mark und besitzt nur lockere Bügel. Zehn Mark mehr kostet das Keto-Headset; ist aber auch schlecht vor externen Geräuschen abgeschirmt. Das größte Headset schirmt besser ab und kostet 40 Mark. Alle Geräte besitzen einen integrierten Lautstärkeregler.

Info: Interact, 01805-125133, www.interact-europe.de/

Außerdem

/// **ELSA MX-200** Neben der Gladiac-511-Reihe fährt Elsa nun auch eine Lowend-Schiene. Karten der Gladiac-311-Serie basieren auf dem GeForce2 MX-200, der bekanntermaßen mit einer lediglich 64 Bit breiten Anbindung zum Speicher auskommen muss. Die erste Platine der Reihe ist die **Gladiac 311 TV-Out**, die mit 32 MB RAM an Bord für knapp **200 Mark** über den Ladentisch geht. Info: www.elsa.de /// **GEFORCE3 MX** Angesichts der vielfältigen Nvidia-Projekte (unter anderem Xbox, nForce und Soundchips) stellt sich die Frage, wann der Chip-Erfinder seine nächste Entwicklung für den Grafikkartenmarkt vorstellt. Vermutlich zur Comdex im November dürfte die GeForce3-Einsteigervariante („GeForce3 MX") angekündigt werden. Die MX-Version des GeForce3 wird deutlich weniger kosten, da bei der Render-Pipeline und beim Speicher (**SDR statt DDR**) gespart wird. Info: www.nvidia.com ///

www.defcom.de



FÜR IMMER POP.



24 Stunden Tophits, neue Clips und die angesagtesten Stars.

über ASTRA 1C, 11.421 horizontal
www.mtvpop.de

Mit der GeForce an die Box



Kennen Sie das? Sie haben einen großen Schein für einen aktuellen Spiele-Knüller hingelegt – und dann ruckelt's, weil die Grafikkarte zu lahm ist. Bevor Sie das Spiel wütend in die Ecke pfeffern oder zurück zum Händler hetzen, sollten Sie sich unsere Tipps durchlesen. Hier erfahren Sie, wie Sie Ihre GeForce1/2/3 ausreizen!

TIPP #1: Übertakten

Übertakten ist eine einfache, aber effiziente Möglichkeit, den Turbo für Ihre Grafikkarte zu aktivieren. Um die Nvidia-Beschleuniger bequem übertakten zu können, sollten Sie folgende Punkte beachten. Zunächst einmal brauchen Sie das richtige Tool. Hier bieten sich NVmax mit einem integrierten Übertakter-Schnelltest oder der RivaTuner an. Wenn Sie Ihre Karte übertaktet haben, starten Sie das 2D-Tool „Artifact Tester" und anschließend ein 3D-Spiel, um die Stabilität der erhöhten Taktfrequenzen zu überprüfen. Der „Artifact Tester" spuckt so genannte „ArtifactMarks" als Ergebnis aus, um die Stabilität des Beschleunigers zu bewerten. Das Programm interpretiert das Ergebnis auch sofort und sagt Ihnen, ob Sie Ihre Grafikkarte noch weiter übertakten können oder nicht. Alle erwähnten Übertakter-Tools liefern korrekte Angaben über die Taktfrequenz des Chips. Die ausgespuckten Werte zum Grafikkarten-Speicher sind jedoch mit Vorsicht zu genießen. Auf der Verpackung Ihrer Grafikkarte steht, ob sie DDR- oder SDR-Speicher verwendet. Bei SDR-Speicher halbieren Sie den angezeigten Wert sicherheitshalber und takten sich von dort aus hoch. Wenn Sie feststellen, dass Spiele nach der Halbierung wesentlich langsamer laufen, dann wurde der Speichertakt doch korrekt angezeigt und Sie wählen den angezeigten Wert als Ausgangsbasis.

TIPP #2: Wichtige Grundregeln

Es ist die alles entscheidende Frage: Um wie viel Megahertz kann ich meine Grafikkarte übertakten, ohne dass sie durchbrennt oder meinen PC zum Abstürzen bringt? Hier einige Grundregeln: Ein höherer Speichertakt bringt nur mehr Leistung, wenn Sie Grafikeinstellungen verwenden, die die ursprüngliche Speicherbandbreite überfordern (beispielsweise 32-Bit-Farbtiefe, hohe Auflösungen, aktivierte Kantenglättung oder hochwertige Texturfilterung). Wenn Sie den Grafikchip übertakten, können Sie bei Spielen mit Hardware-T&L-Unterstützung mit bis zu zehn Prozent mehr Leistung rechnen, denn es erhöht sich dadurch die Polygonleistung der Karte.

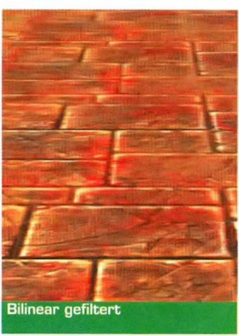
TIPP #3: Was kühle ich?

Wie stark Sie Grafikchip und -speicher übertakten können, hängt vor allem von den vorhandenen Kühlungsvorrichtungen für den Grafikchip ab. Wenn Sie eine Platine mit passivem Chip-Kühlkörper besitzen (ohne Mini-Ventilator), sind die


Anbringen eines zusätzlichen Lüfters


Installation einer neuen Kühler-Lüfter-Kombination

Kühler-Erweiterung: Ein leistungsschwacher Passivkühler kann durch einen zusätzlichen Lüfter (links) aufgebessert werden oder Sie ersetzen diesen durch einen neuen Lüfter (rechts).


Bilinear gefiltert


Trilinear + anisotropisch gefiltert (32-Tap)

Schärferes Spielen: Das blineare Filtern lässt Bodentexturen ungleichmäßig verwaschen. Eine durchgängige Schärfe können Sie durch trilineares und anisotropisches Filtern erreichen.

Grenzen des Overclockings schnell erreicht. Gerade GeForce2-MX-400-Karten mit passiver Kühlung sind bereits im Normalbetrieb sehr warm (60-70 Grad Chip-Temperatur sind keine Seltenheit). Ein höherer Chiptakt führt schnell zu stabilitätsgefährdenden Betriebstemperaturen. Mit einer vernünftigen Kühler-Lüfter-Kombination für den Chip stehen Ihre Chancen deutlich besser, mehr Leistung aus der Platine zu quetschen. Spezielle Speicher-Kühler leiten die entstehende Wärme auf den RAM-Bausteinen besser ab. Optimal wäre es, den RAM-Taktgeber zu kühlen – aber der sitzt mit im Grafikchip. Bei www.overclockingcard.de oder www.listan.de finden Sie eine gute Auswahl an leistungsfähigen Lüftern und Kühlern, die Sie unter anderem gut für GeForce2-MX-200- oder -MX-400-Grafikkarten verwenden können. Wir haben einige unserer Übertaktungsversuche in einer Tabelle zusammengefasst, damit Sie ungefähr wissen, in welchem Maß Sie Ihre Karte übertakten können.

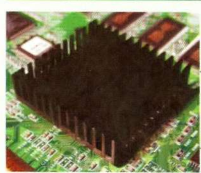
TIPP #4: Treiberversionen

Den aktuellen Referenztreiber für alle Grafikkarten der GeForce-Serien finden Sie auf unserer Heft-CD. Der so genannte „Detonator v12.41" trägt das Microsoft-Prüfsiegel namens WHQL, was allerdings einen Nachteil hat. Bei vorherigen Treibern war über einen Trick der Zugang zu geheimen Menüs möglich. Bei Version 12.41 funktioniert dieser Trick nicht mehr. Der Schuldige ist die Datei „nvcpl.dll" im Windows-Systemordner, sie ist für die Anzeige der Registerkarten zuständig. Damit Coolbits wieder funktioniert, müssen Sie

Übertaktungshilfe

Abhängig von der Kühlungsart können Grafikkarten-Chip und -Speicher übertaktet werden. Wir haben für Sie alle GeForce-Karten übertaktet und zeigen Ihnen, bis zu welchen Werten gefahrlos übertaktet werden darf.

Mögliche Chip-Taktfrequenzen



Passive Kühlung (Kühlkörper)

GeForce2 MX/MX-200:
Standard: 175 MHz
Übertaktet: 185-190 MHz

GeForce2 MX-400:
Standard: 200 MHz
Übertaktet: 210-220 MHz



Aktive Kühlung (Lüfter)

GeForce2 MX/MX-200:
Standard: 175 MHz
Übertaktet: 190-200 MHz

GeForce2 MX-400/GTS/Pro/GeForce3:
Standard: 200 MHz
Übertaktet: 220-230 MHz

GeForce2 Ultra:
Standard: 250 MHz
Übertaktet: 270-280 MHz

Mögliche Speicher-Taktfrequenzen



Speicherart: 3,8 ns (DDR)
Standard: 460 MHz (230 DDR)
Übertaktet: 500-540 MHz



Speicherart: 4 ns (SDR/DDR)
Standard: 200/460 MHz
Übertaktet: 260-290/ 500-530 MHz



Speicherart: 5 ns (SDR/DDR)
Standard: 200/400 MHz
Übertaktet: 220-230/ 430-450 MHz



Speicherart: 5,5 ns (SDR/DDR)
Standard: 183/366 MHz
Übertaktet: 200-210/ 400-410 MHz



Speicherart: 6 ns (SDR/DDR)
Standard: 166/333 MHz
Übertaktet: 185-190/ 370-380 MHz



Speicherart: 7 ns (SDR/DDR)
Standard: 143/286 MHz
Übertaktet: 155-165/ 315-330 MHz

3D-Spiele einstellen!

Unsere Tipps helfen Ihnen bei der Suche nach den richtigen 3D-Einstellungen für Ihre Grafikkarte.

Die folgenden Einträge tragen stark zur Grafikqualität von 3D-Spielen bei. Der Nachteil: Sie beeinträchtigen auch die Spielgeschwindigkeit. Für unsere Tuningmaßnahmen haben wir eine GeForce2 MX-400 mit 200 MHz Chip- und 166 MHz Speichertakt gewählt. Als Proband nahmen wir das *Q3*-Engine-Spiel *Heavy Metal F.A.K.K. 2*. Die Farbtiefe haben wir auf 32 Bit eingestellt, schließlich bietet *F.A.K.K. 2* zahlreiche Transparenzeffekte, die in 16 Bit unangenehme Farbfehler verursachen. Trilineares Filtern aktivierten wir ebenfalls, denn das Feature kostet kaum Geschwindigkeit und hilft bei der korrekten Texturdarstellung. Auf die Kantenglättung verzichteten wir dagegen, die Leistung bricht schon im halbherzigen 2x1-Modus ein. Bleibt noch die Frage der Auflösung und des anisotropischen Filterns. Ziel der Maßnahmen ist, zumindest knapp den grünen Spielbarkeitsbereich zu erreichen. Bei der Kombination aus 1.024x768 (32 Bit) und anisotropischem Filter gelingt dies nur, wenn man zusätzlich die Grafikkarte übertaktet und die Texturkompression (DXT1) aktiviert. DXT3 ist aufgrund der schlechten Qualität nicht empfehlenswert. Voll spielbar ist *F.A.K.K. 2* nur in 800x600 (32 Bit), dann können Sie bis auf Kantenglättung alle qualitätssteigernden Maßnahmen ergreifen. Generell sollten Sie es vom Spiel und der 3D-Technik abhängig machen, welche der Einstellungen für Sie infrage kommen. Mithilfe des Game Launchers (www.guru3d.com) können Sie Spielen eigene Settings zuweisen.

Grafikfeature	Einzustellen	Auswirkungen
Trilineares Filtern	Direkt im Spiel	Qualität +/Leistung -
Anisotropisches Filtern	Per NVmax	Qualität +/Leistung -
Kantenglättung	Im Detonator/ Riva Tuner	Qualität +/Leistung -
32 Bit Farbtiefe	Direkt im Spiel	Qualität +/Leistung -
Hohe Auflösung	Direkt im Spiel	Qualität +/Leistung -
Overclocking	Per NVmax	Leistung +/Stabilität -
Texturkompression	SDrekt im Spiel	Qualität -/Leistung +

diese Datei mit einer älteren Version überschreiben (beispielsweise mit der nvcpl.dll des Detonator 12.10, ebenfalls auf der aktuellen CD). Mit diesem Trick können Sie zumindest die vertikale Synchronisation bei Direct3D-Spielen direkt über den Detonator regeln. Von der Verwendung des Overclocking-Menüs raten wir jedoch dringend ab; externe Tools sind hier empfehlenswerter.

TIPP #5: Bildqualität

Die Texturen im Spiel flimmern bei Ihnen und wirken vor allem in der Entfernung extrem trüb? Dann aktivieren Sie auf jeden Fall die trilineare Texturfilterung, sofern das Spiel diese Option anbietet. Das kostet selbst bei MX-Karten nur ein paar müde Frames weniger Leistung, sorgt aber für einen gleichmäßigen Verlauf der Texturen. Damit erreichen Sie, dass bei GeForce2/3-Karten Texturen in der Entfernung nicht immer verwaschener werden, sondern scharf bleiben. Zuerst installieren Sie das Tool „NVmax" und steuern in den Registerkarten von DirectX und OpenGL jeweils den Menüpunkt „Anisotropy" an. Je nach GeForce-Chipsatz können Sie sich nun zwischen verschiedenen Qualitätsstufen des anisotropischen Filterns entscheiden. Nur bei GeForce3-Karten sind alle drei Optionen wählbar. Mit dem zweiten Punkt „32-Tap Trilinear" erreichen Sie einen sehr guten Schärfegrad bei nach hinten verlaufenden Texturen. Der Geschwindigkeitsverlust ist in diesem Fall selbst bei 1.024x768 (32 Bit) zu verschmerzen, er liegt bei ungefähr zehn Prozent. Bei allen anderen GeForce-Beschleunigern steht Ihnen nur der erste Punkt „16-Tap Trilinear" zur Verfügung. Eine Standard-MX-400 verliert hier in 16 Bit 5 bis 10 Prozent, in 32 Bit rund 25 bis 30 Prozent Leistung. Bei grafisch weniger aufwendigen Spielen wie *Clive Barker's Undying* sollten Sie die Option zumindest in 16 Bit aktivieren.

TIPP #6: Gepackte Texturen

Wenn Sie die trilineare und anisotropische Texturfilterung aktivieren, geht Ihnen also Leistung verloren. Das manuelle Einschalten der Texturkompression macht das jedoch wieder wett. Wenn Texturen komprimiert werden, entlastet das die verwendete Speicherbandbreite. Das führt bei aufwendigen Grafikeinstellungen zu einer höheren Spielegeschwindigkeit. Allerdings können Sie die Texturkompression nicht einfach per Treiberoption generell erzwingen, sondern müssen dies im Spiel selbst erledigen. Bei *Q3*-Engine-Titeln wie *American McGee's Alice* oder *Heavy Metal F.A.K.K. 2* funktioniert dies über den Konsolenbefehl „r_ext_compress_ textures 1". Anschließend geben Sie „vid_restart" ein. Der Lohn: Sie kommen beispielsweise bei einer MX-Karte fast wieder an die Framerate heran, die sonst bei schlechterer Texturfilterung und ohne Texturkompression erreicht wird. Leider weisen alle Chips der GeForce-Reihe einen Bug auf. Das Standard-Kompressionsformat verunstaltet manche Texturen erheblich, vor allem Objekte am Himmel. Die Lösung: Beim „Riva Tuner" wählen Sie die OpenGL-Einstellungen und wenden sich dem Punkt „Rendering Quality" zu. Aktivieren Sie „Enable DXT1 Quality Trick" und starten Sie das Spiel. Nun sehen die Texturen besser aus, dafür verlieren Sie unter 32 Bit knapp zehn Prozent Leistung gegenüber der Standard-Kompression.

TIPP #7: GeForce3-Kantenglättung

Wenn Sie eine GeForce3 besitzen, haben Sie im Treibermenü die Wahl zwischen normaler Kantenglättung (2X), dem 4X-Anti-Aliasing und der speziellen „Quincunx"-Technik. Letztere arbeitet wesentlich flotter, hat aber Nachteile. Sie beschränkt sich auf die Glättung pixeliger Polygonkanten (reduziert also kein Texturflimmern) und verwischt die Texturen etwas. Im Detonator ist nur die 2X-Variante mit fünf Berechnungspunkten freigeschaltet, als Qualitätsfreak kann man sich jedoch auch die 4X-Version mit neun Punkten gönnen. Installieren Sie dazu den „Riva Tuner" von der Heft-CD und klicken Sie sich zu den Registerkarten „Direct3D" und „OpenGL". Unter „Anti Aliasing" finden Sie die Option „2x2 9 tap". Diese schaltet die höchste Quincunx-Qualitätsstufe ein. Beachten Sie bitte, dass Sie bei Direct3D-Spielen die Option „Force in all D3D applications" unbedingt aktivieren müssen. Der Rechenaufwand für GeForce3-Karten erhöht sich durch 4X-Quincunx enorm: Während in 800x600 (32 Bit) der Leistungsverlust noch gering ausfiel, brach unsere Testplatine in 1.024x768 (32 Bit) gegenüber der 2X-Variante (*F.A.K.K. 2*) um über 50 Prozent ein. Bei *Clive Barker's Undying* war der Unterschied nicht so stark, das Spiel ist nicht derartig stark grafiklimitiert. Unsere Empfehlung: Wer glatte Kanten bevorzugt, sollte das 4X-Quincunx bei Spielen mit vergleichsweise niedrigen Anforderungen an die Grafikkarte ausprobieren.

B. Holtmann/S. Pilling

GRAVE-TRIPLER?
MAGNET-CLIMBER?
TRIPOD-CRAFT?



GAME ON! ENTSCHLÜSSELT*. UND ZEIGT IHNEN, WAS SIE IN DER WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT WIRKLICH WEITERBRINGT. GAME ON! – DAS ERSTE ERWACHSENE SPIELEMAGAZIN.

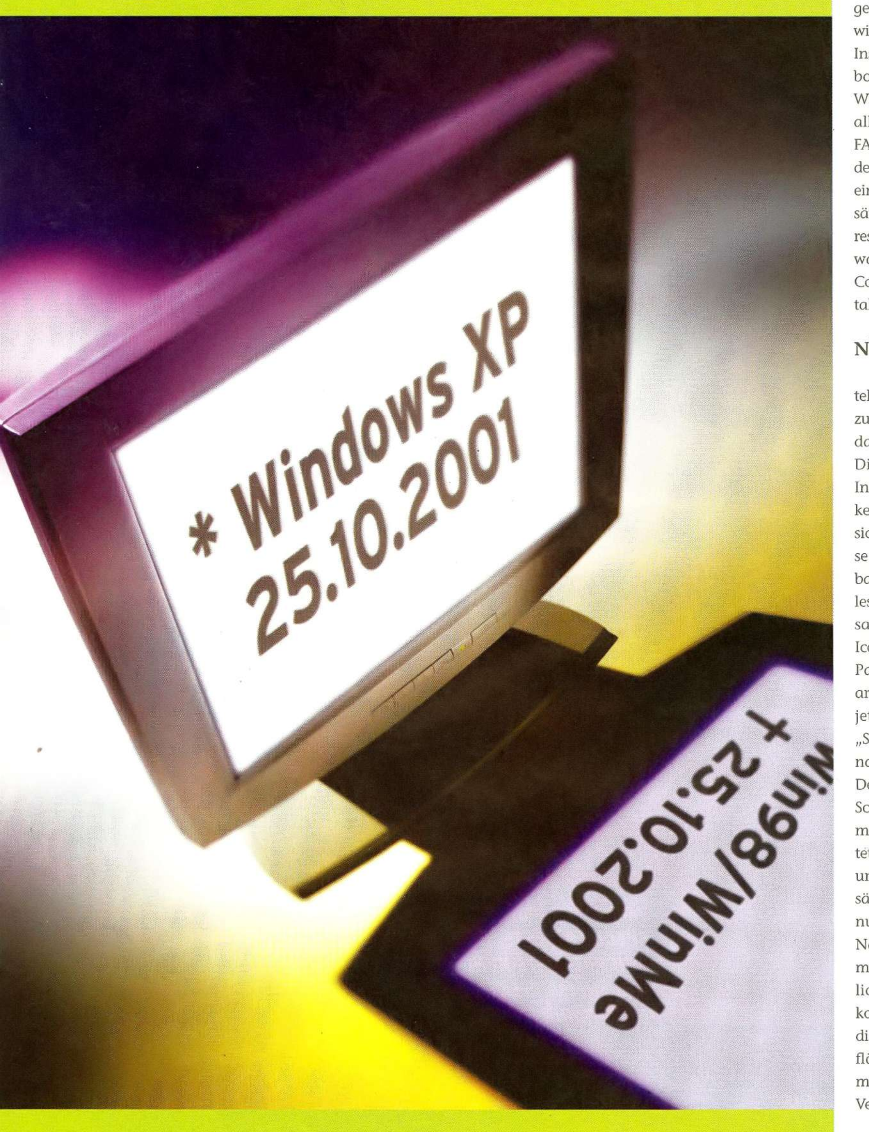
*Magnet-Renngleiter Tripod H+K 303 aus „Killerloop"

ideenhaus nürnberg

Entwickler und Vertrieb „Killerloop": VCC Entertainment

Das neue Betriebssystem Windows XP führt 9x/Me und NT/2000 zu einer eigenen Plattform zusammen.

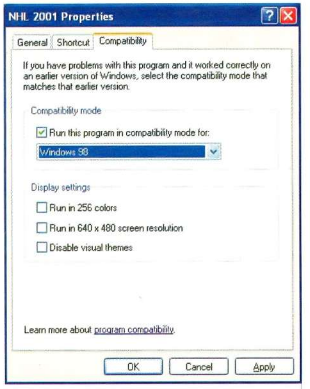
NEUE GENERATION



Auf den ersten Blick wird ein Windows-2000-Anwender das neue Windows XP für ein bunt koloriertes Win2k halten. Die Strukturen von Windows 2000 wurden tatsächlich als Basis für XP verwendet. Die uns zur Verfügung gestellte Version „Release Candidate 1" des kommenden Betriebssystems sollte eigentlich nur eines zeigen: Ist Microsofts Flaggschiff wirklich für Spieler tauglich? Die Installation lässt sich von der bootfähigen CD starten, wie Windows 2000 beherrscht XP alle Dateisysteme (NTFS, FAT, FAT32) von Microsoft. Während der ersten Installation kam es zu einem Absturz, der auf einen zusätzlichen IDE-Controller unseres BX-Systems zurückzuführen war. Über den Chipsatz-IDE-Controller funktionierte die Installation jedoch problemlos.

Neues Design

Nach einer guten Dreiviertelstunde startete Windows XP zum ersten Mal und verlangte das Administrator-Kennwort. Dieses wurde während der Installation ausgewählt. Wird kein Kennwort vergeben, lässt sich XP nicht starten. Wenn diese Hürde genommen ist, offenbart sich der neue Desktop. Alles wirkt sehr aufgeräumt und sauber, von den gewohnten Icons befindet sich nur noch der Papierkorb auf der Hauptarbeitsfläche. Alle übrigen sind jetzt unter der Schaltfläche „Start". Verknüpfungen können natürlich auch bei XP auf dem Desktop angelegt werden. Die Schrift unter den Icons ist nicht mehr in farbige Rahmen gebettet. Pop-up-Menüs, Mauszeiger und Icons erzeugen einen zusätzlichen Schatten. Als gewöhnungsbedürftig erweist sich die Navigation im neuen Startmenü. Denn um an die eigentlichen Programme heranzukommen, muss erst ein neumodischer Umweg über die Schaltfläche „Alle Programme" gemacht werden. Oft genutzte Verknüpfungen werden direkt

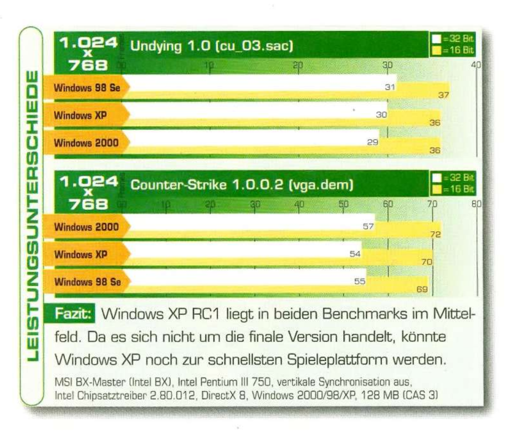


Der „Compatibility mode" ermöglicht es Ihnen, auch trashige Kult-Spiele unter Windows XP problemlos zu spielen.

unter „Start" abgelegt. Sehr verwirrend ist die neue Systemsteuerung. Mehrere Kategorien sollen eine bessere Überschaubarkeit bieten. So gibt es Rubriken wie „Netzwerk und Internet-Verbindungen" oder „Drucker und andere Hardware". Glücklicherweise kann durch den einfachen Befehl „Wechsel zur klassischen Ansicht" in die gewohnten Ordner-Strukturen umgeschaltet werden.

Alles inklusive

Windows XP installiert automatisch alle Treiber für die gängigste Hardware, für eine GeForce2 GTS wird beispielsweise der Detonator 12.40 ohne OpenGL-Unterstützung verwendet. Um die Grafikschnittstelle aktivieren zu können, muss nur noch ein offizieller Windows-2000-Treiber nachinstalliert werden. OpenGL-Spiele wie *Counter-Strike* oder das Direct3D-Spiel *Undying* laufen zum Teil sogar schneller als mit der eigentlichen Zockerplattform Windows 98. Durch die bessere Kompatibilität können jetzt auch EA-Spiele (*NHL 2001*, *Need for Speed*), die mit Windows 2000 einfach nicht liefen, problemlos ausgeführt werden. Um auch ältere Titel unter XP spielen zu können, steht ein Kompatibilitätsschalter in den Eigenschaften der Anwendung zur Verfügung. Hier lässt sich ein Kompatibilitätsmodus für ein anderes Betriebssystem auswählen, zum Beispiel für Windows 95 oder NT. Selbst MS-DOS-Spiele liefen ohne Probleme.



Zwangsregistrierung

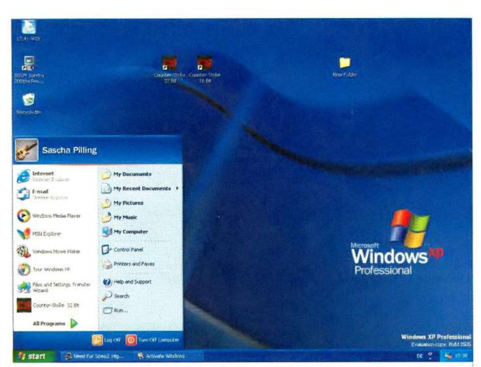
Nervig ist eine Sprechblase des Release Candidate 1 in der Taskleiste, die in regelmäßigen Abständen an den noch freien Zeitraum bis zur Zwangsregistrierung erinnert. Dieser heiß umstrittene Raubkopierschutz gewährt nach der Registrierung nur noch einen Austausch von maximal drei Komponenten des Computers. Wird diese Zahl überschritten, muss eine erneute Registrierung folgen. Wird diese Unannehmlichkeit bis zum Ablauf der Frist ignoriert, kann mit diesem Betriebssystem nicht mehr gearbeitet werden. Wir warten gespannt auf die finale Lösung des bald erscheinenden Windows XP. Als komfortabel erweist sich die mitgelieferte Software: Windows XP unterstützt jetzt auch CD-Brenner. Über Drag-and-Drop können jetzt einfach Daten- oder Musik-CDs erstellt werden. Möglich wird das durch den Media Player XP (Version 8), der auch mit MP3s umgehen und Songtexte zu jedem Lied anzeigen kann.

Für den deutschen Markt gab Microsoft noch keinen Preis bekannt. In den USA wird Windows XP Professional am 25. Oktober für 199 US-Dollar den Besitzer wechseln. Für XP Home wird leider noch kein Preis genannt.

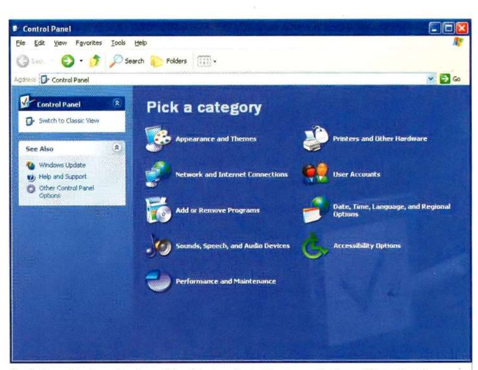
Für Zocker attraktiv

Für Windows-2000-Anwender ist der Umstieg auf XP grundsätzlich nicht lohnenswert. Nur wer sich oft mit alten Spielen auseinander setzt oder ein auf Multimedia getrimmtes Betriebssystem sucht, dürfte als Win2k-Anwender mit Windows XP zufrieden sein. In den übrigen Bereichen sind sich die Systeme zu ähnlich, um diese hohe Investition zu rechtfertigen. Etwas anders sieht es da für Windows-9x- oder -Me-Anwender aus. Vor allem in den Bereichen Stabilität, Bootzeit und Bedienkomfort schlägt XP die auf dem 9x-Kern basierenden Systeme um Längen.

Sascha Pilling



Windows XP ist nach Kategorien aufgeteilt, bei Nichtgefallen kann zum Glück ins Classic-Format gewechselt werden.



Auf dem farbenfrohen Desktop sind die gewohnten Standardelemente von Windows 98, Me oder 2000 nicht mehr zu finden.



Referenzen

Damit Sie einen Überblick über alle Referenz-Produkte bekommen, können Sie hier in den einzelnen Kategorien nachschauen. Durch ihr Alter abgewertete Produkte haben wir mit einem Stern hinter der Wertung gekennzeichnet.

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Leadtek	WinFast GF2 Ultra	02/01	040-25170777	DM 700,-	93%
Hercules	3D Prophet II Ultra	01/01	09123-96580	DM 700,-	93%
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/00	02102-95990	DM 650,-	93%
Asus	AGP-V7700 Ultra Pure	02/01	02102-95990	DM 950,-	92%
Ati	Radeon 64 MB DDR	11/00	089-665150	DM 600,-	92%
Creative	3D Blaster GF2 Ultra	01/01	0130-815101	DM 700,-	92%
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	07/00	09123-96580	DM 500,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/00	02102-95990	DM 600,-	91%
Ati	All-in-Wonder Radeon	02/02	089-665150	DM 600,-	90%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	069-66982900	DM 500,-	90%
Elsa	Gladiac	07/00	0241-6065112	DM 500,-	90%
Hercules	3D Prophet II GTS 32 MB	07/00	09123-96580	DM 400,-	90%
Asus	AGP-V7100 DC	02/01	02102-95990	DM 400,-	88%
Ati	Radeon 32 MB DDR	12/00	089-665150	DM 649,-	88%
3dfx	Voodoo5 5500 AGP	07/00	0180-5177617	DM 750,-	86%
MSI	StarMaxx32	01/01	06403-905010	DM 360,-	85%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/00	09123-96580	DM 620,-	84%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/00	02102-95990	DM 680,-	84%
Elsa	Erazor X²	04/00	0241-6065112	DM 630,-	83%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/00	069-66982900	DM 550,-	83%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	02102-95990	DM 570,-	82%
Anubis	Typhoon Matrix 256 Pro	04/00	06897-908823	DM 499,-	81%
Elsa	Erazor X	01/00	0241-6065112	DM 500,-	81%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	08/01	09123-96580	DM 200,-	92%
Anubis	Typhoon Acoustic five	08/01	0681-988060	DM 109,-	87%
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 200,-	85%*
VideoLogic	SonicFury	10/00	06103-934714	DM 230,-	85%*
TerraTec	DMX XFire 1024	09/00	02157-81790	DM 119,-	84%*
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	76%*
TerraTec	Xlerate Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	76%*
Guillemot	Maxi Sound Muse	10/00	09122-8860	DM 79,-	73%*
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	72%*
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	72%*

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	DM 240,-	88%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	83%*
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	DM 199,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09123-96580	DM 199,-	78%*
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	DM 149,-	73%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	DM 100,-	88%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	86%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09122-8860	DM 99,-	82%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	DM 200,-	81%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09122-8860	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09122-8860	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	09123-96580	DM 69,-	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/00	04287-125133	DM 99,-	75%
Saitek	ST110	01/00	089-54612710	DM 50,-	74%
Logic3	Phantom 2	03/00	02383-690	DM 80,-	74%
Logitech	WingMan Interceptor	02/99	069-92032165	DM 99,-	74%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	DM 79,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	01805-125133	DM 99,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	DM 69,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	DM 120,-	79%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/00	01805-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	DM 70,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Thrustmaster	FireStorm Digital Gamepad	02/01	09123-96580	DM 49,-	76%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	–	0541-122065	DM 89,-	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	05/00	0180-5251199	DM 45,-	74%
InterAct	MorayPad Touch Edition	09/00	04287-125133	DM 40,-	73%
Saitek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	DM 129,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	DM 120,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	DM 199,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	DM 120,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	DM 100,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	DM 79,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	DM 180,-	73%
Saitek	GM2	06/00	089-54612710	DM 70,-	68%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09123-96580	DM 199,-	83%*
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09123-96580	DM 170,-	80%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	DM 400,-	80%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	79%*
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09123-96580	DM 179,-	75%*
Saitek	R4 Racing Wheel	–	089-54612710	DM 179,-	71%*
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	09123-96580	DM 149,-	71%*
Fanatec	Le Mans	02/98	0871-9221299	DM 149,-	70%*
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	69%*
Fanatec	Monte Carlo	04/99	0871-9221299	DM 99,-	68%*

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09123-96580	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09122-8860	DM 249,-	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	01805-125133	DM 249,-	76%

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/99	0800-1003435	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

NEU:

Perry Rhodan BAND 74

DER ERSTE BAND DES ZYKLUS »DAS KONZIL«



PERRY RHODAN
KONZIL DER SIEBEN

512 SEITEN, HARDCOVER
DM 30,90/öS 226,-/sFR 28,50/€ 15,80
ISBN 3-8118-4052-5

▸ **IM JAHR 3459 ERLÖSCHEN DIE STERNE – UND DIE MENSCHHEIT MUSS SICH DEM KONZIL DER SIEBEN ANSCHLIESSEN ...**



EXTRA:
ÜBER 2500 SEITEN DER OFFIZIELLEN PERRY RHODAN-HOMPAGE UND AUSZÜGE AUS DER CD-ROM GRAFIK-STUDIO.

40 JAHRE Perry Rhodan

▸ INTERNET WWW.PERRY-RHODAN.NET ▸ INFOLINE 0190-190136 1,21 DM/MIN.

MOEWIG ÜBERALL, WO ES GUTE BÜCHER GIBT

Spiele-Index



Erstligaspieler Fränkel

Schwamm uns in der vergangenen Ausgabe noch Redaktions-Nautilus Alexander Geltenpoth beim Tauchen vor die Linse, gelang es uns diesen Monat, exklusives Bildmaterial von Leserbriefonkel Harald Fränkel zu erhaschen. Hinter dem liegt nämlich eine große Sportlerkarriere, die ihn bis in die Erste Bundesliga führte – allerdings „nur" beim Streethockey, aber immerhin! Aber selbst auf seine alten Tage hat Harald den Schläger noch nicht an den Nagel gehängt, sondern schnürt ab und an für den ambitionierten Zweitligisten Kümmersbruck Lions die Stiefel.

Fundsachen

Ich nix verstehen!

Deutsche Sprache, schwere Sprache: Einen besonders informativen Zettel lag dem CD-Wechsler unseres Lesers Carsten Lüdecke bei ...

Warnung!

Wenn Sie schalten diese Stromversorgung aus, Sie dürfen nur zu schalten aus, daß nach Bestätigung des Teller, der wurde eingesetzt, dann noch Verlauf über 5 Sekunden. Sonst, dieser Aufladungsmechanismus konnte beschädigt werden.

Worte des Monats:

Wir ziehen nach Thüringen?

Unser baldiger Umzug in das vier U-Bahnstationen entfernte Fürth sorgte in unseren Web-Foren für die wildesten Spekulationen – hier die besten Beiträge ...

„Fürth ist bei Köln, da werden viele Fernsehsendungen gedreht, unter anderem auch *Big Brother*."

„DAS IST HÜRTH DU HANS! FÜRTH IST IN THÜRINGEN ODER HESSEN. AUF JEDEN FALL IST HÜRTH NICHT FÜRTH UND FÜRTH NICHT HÜRTH. IHR DEPPEN. Aber jetzt mal im Ernst. Ist Fürth in Thüringen. Also ich glaube schon."

„Ich wäre für Bielefeld, ist die sicherste Stadt Deutschlands."

„Lieber fünfter als Fürther!!!"

In letzter Minute



DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 19. SEPTEMBER

Test zu Commandos 2

Darauf haben Strategen seit langem gewartet! Der zweite Teil des ausgezeichneten *Commandos* ist endlich da. Wir haben *Commandos 2 – Men of Courage* ausführlich für Sie unter die Lupe genommen und liefern Ihnen die besten Tipps & Tricks zu dem potenziellen Strategie-Kracher aus dem Hause Eidos Interactive!

AUSSERDEM ...

Tipps & Tricks zu Mech Commander, Die Siedler 4 – Missions-CD,

POWERGAMER ➔ on tv



CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!

DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!

ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kult! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit Ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!

LAN PLAN

Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party - täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über Computer- und Videospiele auf Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr

MONTAG - FREITAG





Die Volksbanken Raiffeisenbanken arbeiten im FinanzVerbund mit DG BANK, GZ-Bank, WGZ-Bank, Bausparkasse Schwäbisch Hall, DG HYP Deutsche Genossenschafts-Hypothekenbank, DIFA Deutsche Immobilien Fonds AG, Münchener Hypothekenbank eG, R+V Versicherung, Union Investment, VR-Leasing